DAYS GONE · HELLBLADE · **REGGIE FILS-AIMÉ** · THE RED STRINGS CLUB · **POKÉMON ESPADA Y ESCUDO** · STADIA

GTM®

ABRIL 2019 - # 040

descubre

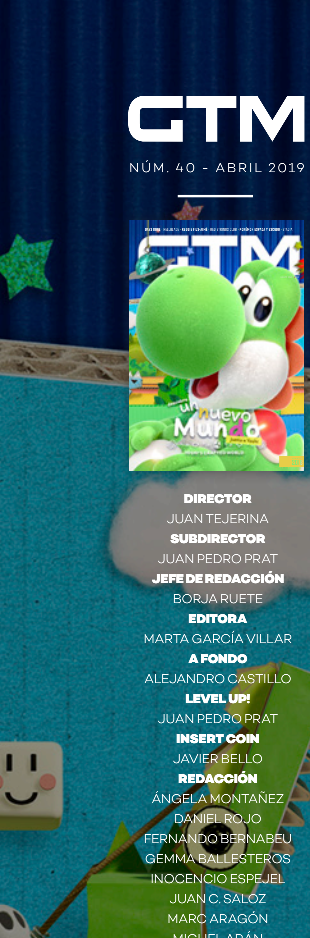
un nuevo Mundo

junto a Yoshi

YOSHI'S CRAFTED WORLD

MEJOR REVISTA 2018

PREMIOS DEVUEGO



GTM

NÚM. 40 - ABRIL 2019

DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITORA
MARTA GARCÍA VILLAR
A FONDO
ALEJANDRO C. CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
REDACCIÓN
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GEMMA BALLESTEROS
INOCENCIO ESPEJEL
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
ROBERTO PINEDA
SERGIO C. GONZÁLEZ
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALEJANDRO REDONDO
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
JOSÉ ÁLAMO
LAURA LUNA
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
HELENA "AREIDOLIA"
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
JOSÉ "YUKARO"
SERGIO MELERO
SELENE "YUE" MIZUKIRZ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA Y SOPORTE
RAMIRO DÍEZ

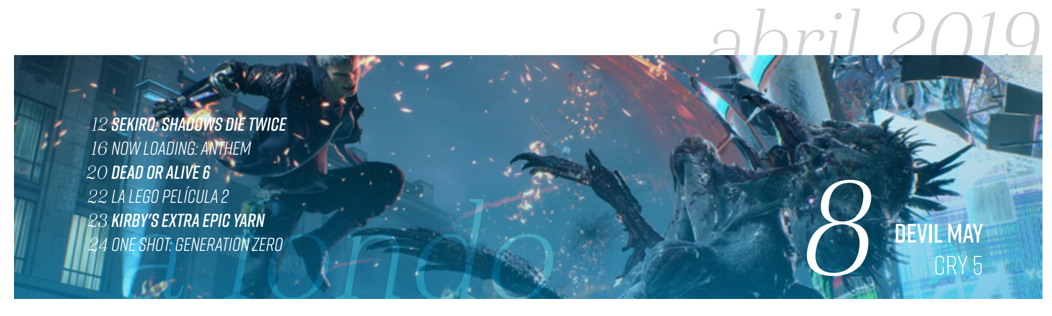
GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
ISBN: 978-84-949741-6-8
DEPÓSITO LEGAL: M-11264-2019
PORTADA: YOSHI'S CRAFTED WORLD
PRIMERA EDICIÓN: ABRIL 2019

—
IMPRESO EN MADRID

abril 2019

a fondo



en portada



level up!



reseñas



insert coin

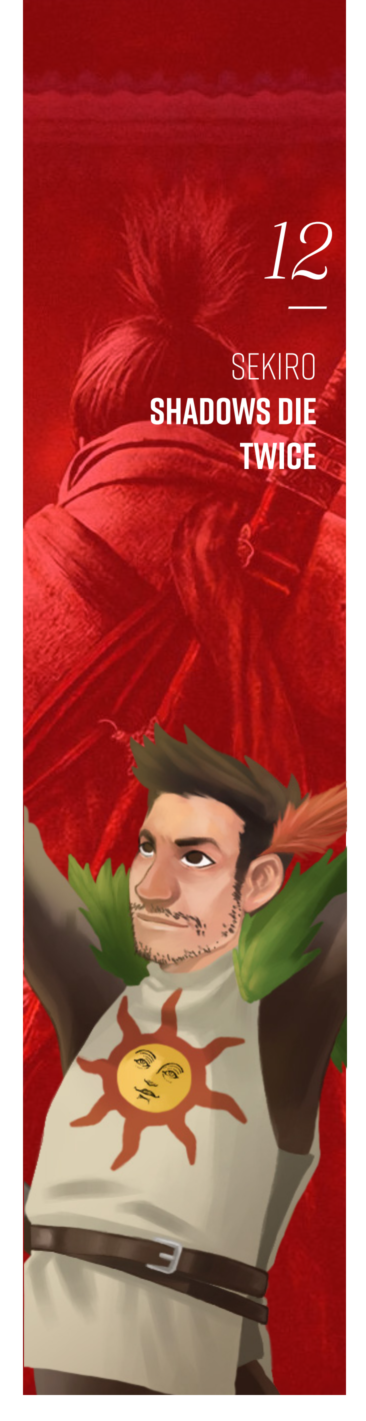


zona indie



la tribuna





ROBERTO PINEDA

@RobePineda9

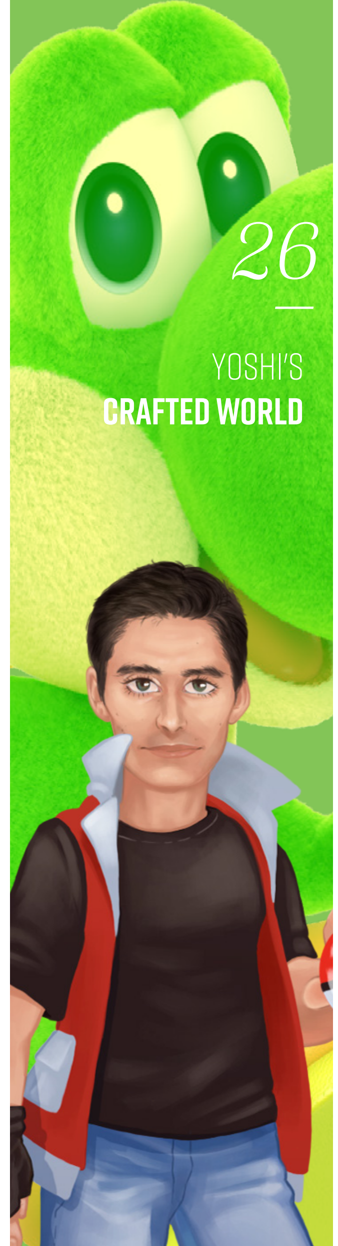
REDACTOR

...

Tiene un orangután en el sótano, es amante del Betis y suspira por tener una prenda usada de Hidetaka Miyazaki. Con esta presentación, no cabe duda de que estamos ante un genio. Alguien capaz de brillar con luz propia.

Hablamos de su mono, no de él.

—



SERGIO C. GONZÁLEZ

@Sergio5Glez

CORRECTOR JEFE

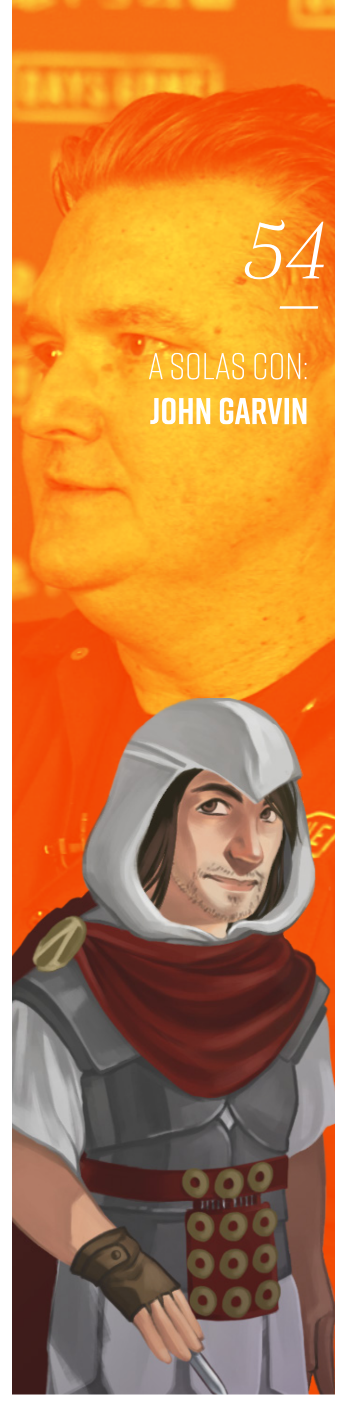
...

Su melodiosa voz nos acompaña cada lunes en *GTM Restart*, pero es que, además, se encarga de coordinar las fases de corrección de la revista y de publicaciones periféricas como los *remake* de los primeros números . Es, por si no se nota, un verdadero amante de *Pokémon*.

—

Puedes leerle también en:

Meristation



BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

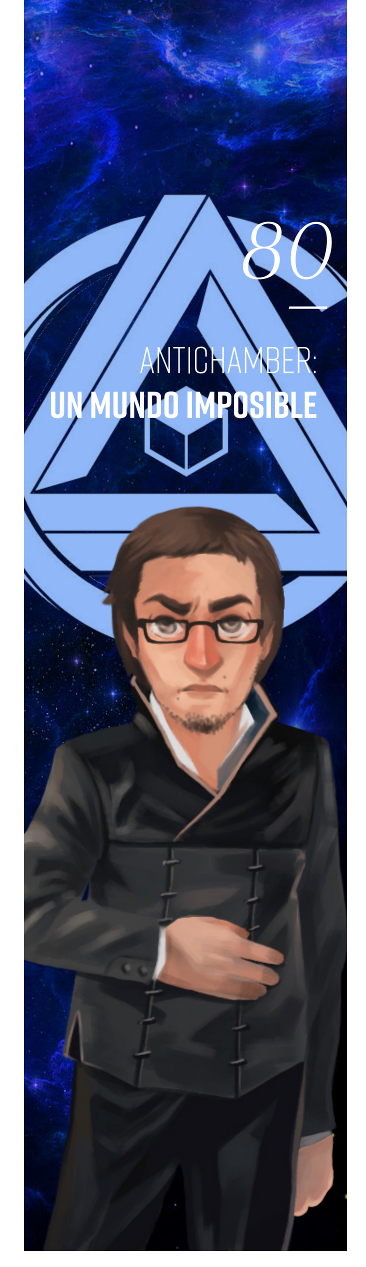
...

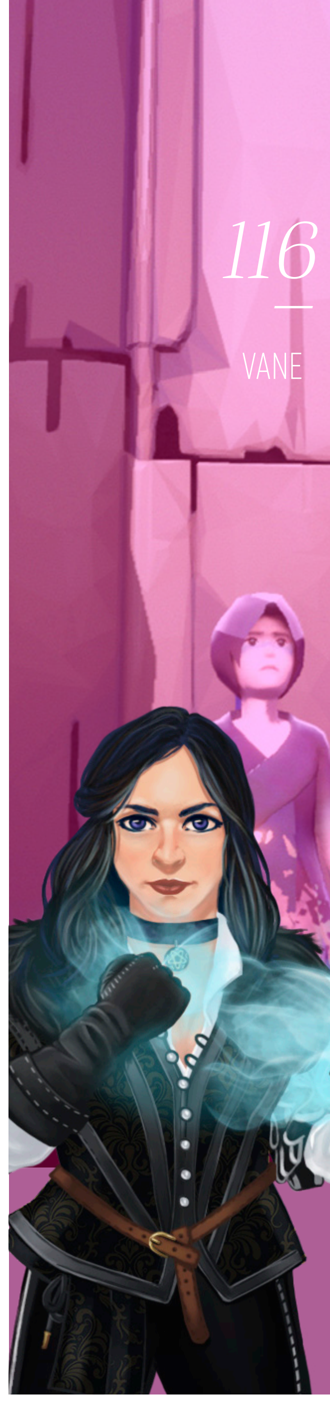
Lidera, además de la redacción, nuestro *podcast* semanal. Borja reúne todas las cualidades que cabría esperar en un gran periodista. De mente gris y crítica, se desvive por la gramática, la literatura histórica y *Assassin's Creed*. Antes le llamábamos «el pelaso».

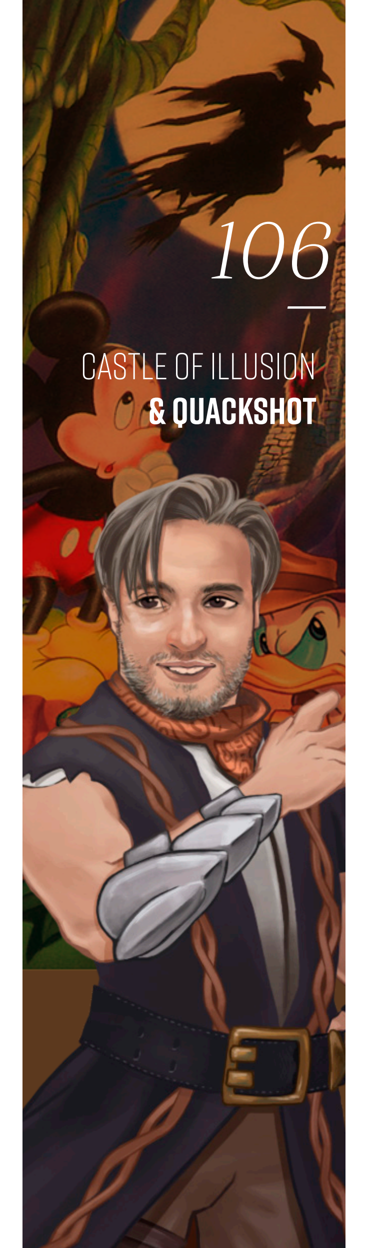
—

Puedes leerle también en:

Meristation







MARC ARAGÓN

@Grimper

REDACTOR

...

Veterano de mil batallas. Marc lleva en *GTM* desde el primer número y es uno de los compañeros más queridos dentro del equipo. Siempre dispuesto a ayudar en todo lo posible, ama a *GTM* tanto como *GTM* le ama a él. No se concibe la revista sin su compañía.

—

LAURA LUNA

@LauraLunaLu

COLABORADORA

...

Laura es una de esas voces que, para bien o para mal, no dejan indiferente a nadie. Un referente dentro de la lucha por los derechos de la mujer y una gran defensora de juegos precedidos de controversia. Además, ama el *cosplay*.

—

Le puedes leerla también en:

Meristation

BRUNO SOL

@YeOldeNemesis

COLABORADOR

...

Cuenta la leyenda que el periodismo de videojuegos nació junto a él. Un viejo samurái curtido en mil revistas que une su espada a nuestra causa. Crecimos leyéndole y admirándole, con lo que tenerle en el equipo es, para muchos, un sueño hecho realidad.

—

Puedes leerle también en:

¡En todas partes!

EDITORIAL

El futuro ya no nos pertenece



POR JUAN TEJERINA

Stadia es una realidad y el público se divide. Hay quienes aplauden por la llegada de lo que denominan «el futuro» y otros que arquean una ceja en señal de escepticismo. Algunos, como yo, incluso arrugamos la nariz. ¿El futuro..? Quizás sí, pero, ¿quiero este futuro..? **¿Lo quieres tú?**

A veces olvidamos que el futuro **lo definimos nosotros.** Y —en este caso— lo pretende definir un titán de internet llamado Google. Cuando escucho hablar de la llegada del «futuro» no puedo evitar visualizar en mi mente el advenimiento de alguna clase de deidad. Del retorno de Zeus, de la visita inesperada de Odín o el surgimiento de Cthulhu. Se habla de la llegada del «futuro» como algo **divino, dogmático**, **incuestionable** e **inevitable.** O lo abrazas, o te quedas fuera. Algo que viene marcado por entidades más allá del bien y del mal. Es el futuro, dicen... o eso nos quieren hacer creer.

La realidad es que el futuro lo definimos nosotros. Lo definimos cuando aceptamos un cambio como algo positivo, incluso cuando —puede ocurrir— en el fondo resulte no serlo. A lo largo de la historia de la humanidad son infinitos los casos en los que hemos abrazado un futuro que ha terminado por ser catastrófico. Los ejemplos ni siquiera son necesarios.

Ahora nos presentan Stadia y muchos aplauden, vitorean: «¡El futuro, señores! ¡El futuro ya llegó!». **Pues yo no lo quiero.** Y matizo: **no quiero este futuro** que alguien se empeña en dibujar como inevitable.

Google pinta un futuro que favorece a una sociedad que, poco a poco, ha ido perdiendo potestades. Una sociedad consumista donde el dinero no puede dejar de fluir: **no «debe» dejar de fluir.** Que un individuo

tenga algo en propiedad no favorece a los intereses de terceros, sino a los del propio individuo. Y eso no gusta a quienes gozan de orquestar el flujo de nuestros billetes. Cuando todo lo que tienes depende de que mantengas tus pagos... ¿qué te queda cuando no puedas pagar? **Nada**.

Ante la perspectiva de poder perderlo todo, **nuestro único deber es producir.** Ser eficientes. Trabajar y trabajar a cambio de un dinero que nos permita **mantener** lo que tenemos: pero nunca poseerlo. Un dinero que nos permita conservarlo por poco tiempo más. Lo justo. Un dinero (tuyo) que irá a las manos de quien sí es propietario. De quien sí posee, que no serás ni tú ni yo. Y esto es muy importante, porque **favorece a aquellos que desde arriba mueven los hilos** para ser sostenidos por quienes no podemos plantearnos aspirar a más. Moldear, poco a poco, una sociedad donde el objetivo sea simple y llanamente **mantenernos.** Y a mí, honestamente, no me gusta.

No me gusta porque hoy poseo una enorme colección de juegos. **Mis** juegos. Juegos que representan una historia, un pasado y dan fe de **un sinfín de recuerdos** inolvidables. Si mañana quiero regalárselos a alguien, **puedo hacerlo**. Si mañana quiero donarlos a un museo del videojuego, **puedo hacerlo**. Si mañana estoy en un aprieto económico y quiero venderlos, **también puedo.** Porque **son míos y yo decido** sobre ellos. Son bienes por los que he pagado, no por los que tenga que pagar mes a mes y que **terminaré perdiendo si dejo de pagar**. Y ahora Google quiere decirme que no, que podré jugar siempre y cuando mantenga un diezmo: pero que no podré jugar cuando deje de pagar. Y a nadie le suena muy raro: tanto Spotify como Netflix proponen modelos similares en cuanto a música y cine, ¿por qué no igual con el videojuego? Porque, para mí, **no son lo mismo.**

El tiempo medio de disfrute de un CD de música está en torno a una hora, el tiempo de disfrute de una película se nos va a las dos horas... ¿pero qué hay de un videojuego, donde, además, existe **una implicación personal** a través de su propia naturaleza? ¿Cuántos casos conocemos de sesenta, setenta y ochenta horas de **disfrute interactivo**? ¿de cien y doscientas? Los videojuegos están para disfrutarlos a fuego lento y de forma activa. Y este tiempo de juego **crea una relación entre el usuario y el videojuego** que va más allá de una película. Las horas que pasamos inmersos e interactuando con mundos de ensueño crean un vínculo que va más allá de cualquier otro medio concebible. Que nos invita a atesorar sus portales de entrada dentro de un espacio personal que, quizás en un futuro, podamos dejar en herencia. Los videojuegos nos invitan **a crear un lugar que hable de nosotros,** incluso cuando ya no estemos.

Sin embargo **Google no quiere un futuro así.** Google no quiere que el día de mañana podamos transmitir nuestra historia a quienes vengan detrás. Google quiere que tanto tú como quien venga detrás, mantengáis un flujo de dinero constante hacia sus arcas. Y mientras ese flujo se mantenga, el «derecho» a jugar será posible. Y cuando lleguen las vacas flacas, no podrás hacer como en aquellos tiempos donde un único juego te daba disfrute durante meses: porque **no habrá juego.**

Y así con todo. Así pagamos nuestros **alquileres, hipotecas** (que cada vez tienen el fin más lejos), **coches**, **consolas**, **películas, música y ahora también nuestros videojuegos.** El futuro ya no es nuestro, es de todas las entidades a las que debemos un diezmo por poder mantener nuestros niveles de vida.

En lo que a mí respecta, me alegro de poder decir con orgullo que la *GTM* que sostienes en tus manos **podrás dársela a quien quieras.** Podrás atesorarla por siempre, aunque tu suscripción no se mantenga. Podrás hacer con ella lo que quieras: porque **es tuya.** Y, mientras me quede aliento, seguiré luchando por una cultura accesible a través de vínculos más allá de lo comercial. Nadie te impedirá jamás que le dejes esta *GTM* a un amigo o familiar. Y no puedo ver un futuro donde esto no sea así. Porque el problema no está en proponer una suscripción: **sino en utilizarla como excusa para negarte el derecho a poseer aquello por lo que pagas**.

Y es que para consumir cultura hace falta tiempo y quizás hoy —que puedo permitirme pagar— no tenga **el tiempo suficiente** para disfrutarlo en condiciones. Sin embargo, el día de mañana podría no tener dinero para pagar, pero sí el tiempo necesario para disfrutar aquello por lo que pagué cuando pude. ¿Significará que no tendré derecho a disfrutarlo? Eso lo decidirá **el propietario**.

Y así, de un plumazo, nos presentan un futuro donde haya menos propietarios y más arrendatarios. O, dicho de otro modo: donde **el poder de la propiedad** quede en manos de unos pocos. Me despido con el mismo pesar que comenzaba este editorial: **el futuro ya no nos pertenece.** ■



Imagen: Brian Harkin / Financial Post



“

Los adultos son niños, pero con la barrera social de no comportarse como ellos, con más moral y ética. Ningún juego sin ética ni moral podrá ser jamás un juego adulto.

”

SHIGERU MIYAMOTO



DEVIL MAY CRY 5

—

Desarrolla: Capcom
Distribuye: Koch Media
Precio: 59,95€
Lanzamiento: 8 de marzo de 2019
Textos: Castellano
Voces: Inglés, Japonés



CRÍTICA

DEVIL MAY CRY 5

POR **SERGIO** C. GONZÁLEZ

◆ ◆ ◆ ◆ ◇

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

Capcom está en racha. El afán por hacer las cosas bien es una costumbre fácil de decir, pero complicada de llevar a cabo. Sea por el motivo que sea, **en la firma de Osaka se respira un momento de plenitud creativa**, donde todos los engranajes encajan tal como se plantea sobre el papel, tal como se idea en las mentes de los tipos que han hecho de *Devil May Cry 5* un videojuego sobresaliente. Un todo.

Porque tras completar la quinta iteración numerada de la serie nos damos cuenta de varias cosas. Por un lado, que **el equipo de Hideaki Itsuno se ha encontrado en perfecta sintonía** a la hora de ponerse al mando de un desarrollo sin apenas flecos; que cada cual sabía el trabajo que tenía que hacer y el que no. Todos sabían adónde querían llegar, qué debía ser el regreso de una saga emblemática y referente para el *hack and slash*. Permitidme decir que esto se nota, y mucho.

Devil May Cry 5 es un reloj suizo donde cada personaje interpreta una manecilla, cada una con su ritmo, su *tempo*. Esa idiosincrasia se transmite también a los mandos, donde controlamos a un **Nero** dispuesto a demostrar por qué fue el eminentemente protagonista de la cuarta entrega para ser aquí un tipo con la voluntad de crecer, madurar y macerar una personalidad con filias y fobias: ya no es un mero gamberro adolescente. Asimismo, tenemos **a un Dante que se come la pantalla**, un personaje total, de esos de los que hablaremos no solo a final de año, sino a final de la generación. Un videojuego en sí mismo que choca y contrasta con el otro eje de este particular tridente, una sorpresa literal llamada **V**; no solo porque su control es diametralmente opuesto a lo que estamos acostumbrados, sino por su virtud para mantenernos enganchados a lo que vendrá después y apoyar la trama sobre una base argumentalmente sólida.

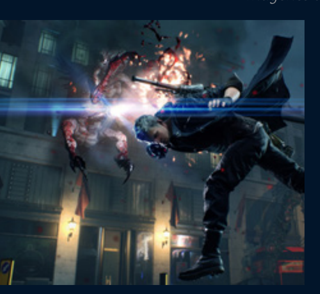
SACIANDO LA SED POR LA EXCELENCIA

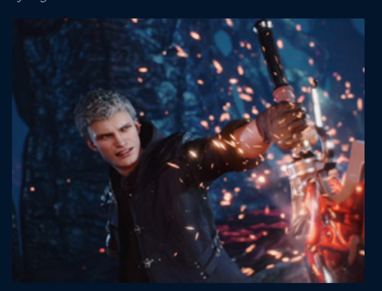
Al contrario de lo que veníamos viendo en anteriores entregas, Itsuno borra del mapa los hechos acaecidos en *DmC* y convierte esta en **la más consciente en lo narrativo**, tanto por lo que se cuenta por cómo se hace: una película en la que no se busca un actor principal, sino un elenco de actores de reparto capaces de penetrar en nuestras pupilas y pensar en ellos cuando apagamos la consola. Acabar con Urizen y rebanar los sesos de cientos de demonios en mil pedazos sería una manera simplista de ver un título que da mucho más de sí. Mención aparte para **Nico**, la chica. Hay más mujeres en el juego, pero ella es **perfectamente imperfecta...** y eso es fantástico.

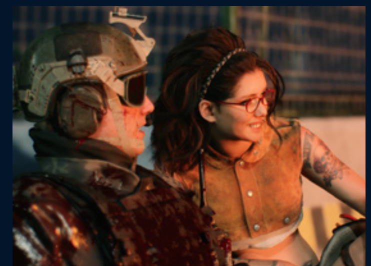
En vez de cimentar un personaje femenino florero pero idealizado físicamente, Capcom **le da la vuelta a la moneda** y prefiere que la cara sea una ayudante de Nero que fabrica los Devil Breakers —brazos mecánicos con diferentes opciones en el combate— y que aprovecha para dejar momentos alocados a la par que fantásticos. Belleza natural, no forzada. Virtud que complementa y se apoya en un videojuego igualmente virtuoso.

La sencillez en el control de Nero tanto con estos brazos como con el gancho son un

Imágenes del juego









Capcom se siente en la cresta de la ola

—

La historia del título nos traslada un tiempo después de lo sucedido en *Devil May Cry 4*. Una invasión demoniaca procedente de un árbol gigante que se alimenta de sangre humana es nuestro objetivo. El guion, quizá demasiado sencillo, compensa su superficialidad con una excelente caracterización de los personajes protagonistas y secundarios. Asimismo, las secuencias de vídeo parecen de otra generación.



UN RELOJ SUIZO; DONDE CADA PERSONAJE INTERPRETA UNA MANECILLA

reducto de la jugabilidad más clásica, la de las distancias medias y cortas, la de encadenar combos y dominar todos los que están pendientes de ser desbloqueados. Sin entrar en ningún tipo de destripe argumental, **en cierto momento del juego controlaremos a V**, ese misterioso personaje acompañado de un pájaro y una pantera. Es inevitable sentirse atraído por ello, pero no está garantizado que nos guste su esquema jugable. La valentía es innegable, no obstante, porque su debilidad corporal le obliga a invocar estos demonios, **que se encargarán de atacar por él** para que V simplemente se centre en rematar. Creedme: **es muy gratificante**. Si Nero se sabe a sí mismo muy desafiante, V aporta matices jugables que impiden —si es que eso es posible— sentir un solo ápice de monotonía. **No gustará a todos, insisto.**

No os voy a engañar, estas primeras horas fueron fantásticas; pero ni en mis mejores sueños esperaba que a partir de la segunda mitad fuese a presenciar tanto lo mejor como lo peor del título. Itsuno se ha empeñado por hacer que la historia, en cada una de las veinte misiones, vaya a más sin pausa, pulsando el gatillo con cada vez más precisión y acertando más veces en el centro de la diana. Por desgracia, **ciertos momentos de la recta final no están a la altura** ni en el diseño de los escenarios ni en cómo se recrean algunas escenas cinemáticas. Nada grave, pero **no lo es gracias a Dante**. Y es que sí, amigos, Dante es el motivo por el que *Devil May Cry 5* es de esas obras que no pueden faltar en nuestra estantería.

Olvida todo lo que has aprendido hasta ahora, deja a un lado la comodidad que ya sientes con Nero, el cálculo de distancias con V y deja de rejugar jefes finales con cada vez mejor puntuación. Olvídalo todo: el reto está aquí, tanto en combinaciones como en el desafío para dominar sus cuatro estilos de combate. No elijas uno, elige todos. *Swordmaster*, *Gunslinger*, *RoyalGuard* o *Trickster*: es un gusto empezar a sentir que dominas cada estilo… y al mismo tiempo **le das la razón a Capcom**, cuya motivación mayor es que lo primero que hagas cuando veas los créditos finales no sea otra cosa que volver a empezar con una dificultad mayor. Y así sucesivamente, **un círculo que se repite una y otra vez como en los mejores exponentes del género. Y *DmC V* lo es.**

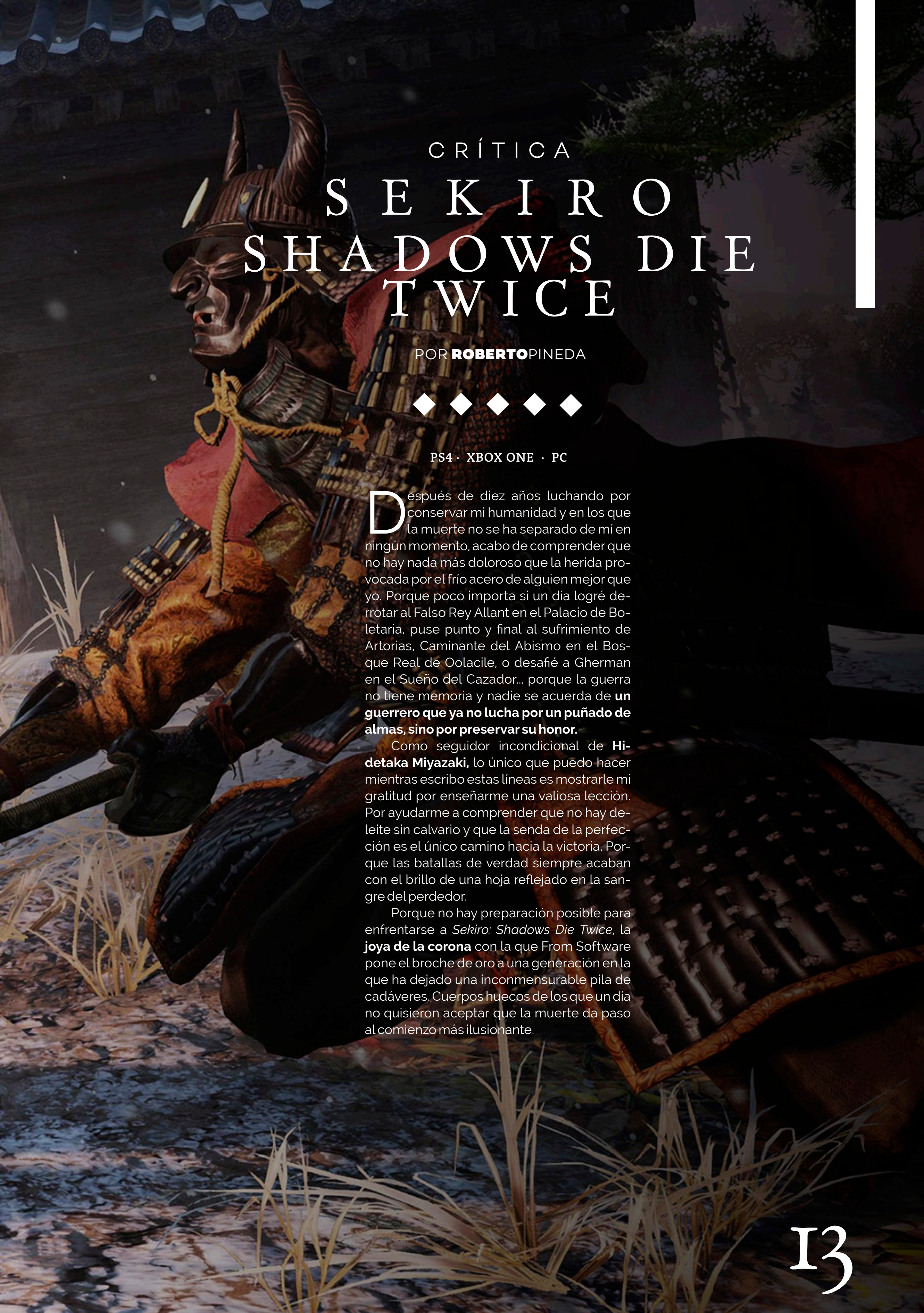
Sin embargo, no todo es excelente, y son esas pequeñas cosas las que lo alejan del repóquer de estrellas en esta crítica. La cámara nos juega alguna que otra mala pasada en interiores, algo que se suma a esa repetitividad en el diseño de algunos escenarios finales, lo cual es especialmente notorio por la exquisita puesta en escena de los primeros doce o catorce episodios. Pero el colofón del auténtico final vuelve a remontar, pone la guinda de un producto perfectamente acabado y aderezado por una banda sonora que juega con nosotros, que se atenúa cuando recibimos golpes y se intensifica si entramos en racha. Memorable, tanto como el aprovechamiento de un RE Engine que nos hace dudar de si esto es o no un videojuego actual. De nuevo, un reloj suizo, de esos que nunca se paran, **que no fallan**. Ya lo dijo aquél: *Dante never dies*. Capcom lo ha vuelto hacer, en el momento oportuno, cuando todos lo estábamos esperando. ■



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

—

Desarrolla: From Software
Distribuye: Activision
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 22 de marzo de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

POR **ROBERTO** PINEDA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PS4 · XBOX ONE · PC

Después de diez años luchando por conservar mi humanidad y en los que la muerte no se ha separado de mí en ningún momento, acabo de comprender que no hay nada más doloroso que la herida provocada por el frío acero de alguien mejor que yo. Porque poco importa si un día logré derrotar al Falso Rey Allant en el Palacio de Boletaria, puse punto y final al sufrimiento de Artorias, Caminante del Abismo en el Bosque Real de Oolacile, o desafié a Gherman en el Sueño del Cazador... porque la guerra no tiene memoria y nadie se acuerda de **un guerrero que ya no lucha por un puñado de almas, sino por preservar su honor.**

Como seguidor incondicional de **Hidetaka Miyazaki,** lo único que puedo hacer mientras escribo estas líneas es mostrarle mi gratitud por enseñarme una valiosa lección. Por ayudarme a comprender que no hay deleite sin calvario y que la senda de la perfección es el único camino hacia la victoria. Porque las batallas de verdad siempre acaban con el brillo de una hoja reflejado en la sangre del perdedor.

Porque no hay preparación posible para enfrentarse a *Sekiro: Shadows Die Twice*, la **joya de la corona** con la que From Software pone el broche de oro a una generación en la que ha dejado una inconmensurable pila de cadáveres. Cuerpos huecos de los que un día no quisieron aceptar que la muerte da paso al comienzo más ilusionante.

LAS SOMBRAS MUEREN DOS VECES

EL ÚLTIMO TANGO DE HIDETAKA MIYAZAKI

From Software nos muestra su baile más elegante con la intención de poner punto y final a una generación en la que la inmortalidad no ha sido más que una forma de prolongar el sufrimiento.

Visualizar en pantalla el logotipo del estudio con sede en Tokio, disfrutar del sonido característico que da paso a un menú principal que me resultaba familiar o tomar el control de **Lobo** justo después de una escueta pero convincente escena introductoria me hizo sentirme como en casa. Sentía que estaba a los mandos de algo que ya había vivido. De algo que estaba llamado a dominar. En cuanto avisté la figura de lo que parecía un enemigo no dudé un segundo en desenvainar mi fiel Kusabimaru —devuelta a mis manos por mi Señor, al que un día juré lealtad— y lanzarme hacia él con decisión. Primer golpe de realidad; **nada de lo aprendido iba a servirme esta vez.**

Porque *Sekiro: Shadows Die Twice* es algo completamente nuevo para lo que no existe preparación previa. Porque ahora nos ubicamos en las inmediaciones del Castillo Ashina, en Japón, y no en un reino de Lordran que hoy vemos en la lejanía tanto del tiempo como de la distancia. En cualquier caso, escasos minutos después de infiltrarme en la torre bañada por la luz de la luna, logré guiar a mi Señor hacia las afueras de un embalse en el que aguardaba mi terrible destino; perder mi brazo izquierdo a manos de **Genichiro Ashina**, uno de los nombres propios de una historia marcada por una carga narrativa mucho más potente de lo que habíamos visto hasta la fecha en los trabajos de un creativo que ha triunfado gracias a insistir en una idea que no está hecha para todo el mundo.

Como no podía ser de otra forma, el combate es la piedra angular de un título que durante los últimos días ha protagonizado numerosos debates acerca de su ¿injusta? dificultad. Y es que me gustaría comenzar por confirmar lo que todos podéis intuir desde hace tiempo: se trata de un videojuego **extremadamente exigente** que castiga con brusquedad los errores del jugador. Se acabó dedicar incontables horas con la intención de obtener puntos de experiencia con los que aumentar las aptitudes del personaje. **Se acabó el juego subterráneo** en busca de una victoria sin brillo y se acabó el pensar que derrotar a un enemigo conlleva dominarlo para siempre. Porque aquí no ganan ni los más rápidos, ni los más fuertes: solo aquellos que saben elegir el momento y lugar adecuados.

Lo nuevo de From Software no invita a luchar desde una posición defensiva y ni siquiera es necesario restar puntos de salud al enemigo: la clave reside en lograr cansarle y romper su postura para dar paso a una ejecución instantánea. Y es que cada combate, por sencillo que pueda parecer durante los primeros compases, acaba desembocando en un **impresionante choque de espadas** en el que los *parrys* o desvíos se cuentan por decenas.

En este mundo desolado por la guerra, las diversas formas de vida que lo habitan muestran un comportamiento tremendamente agresivo y son capaces de acabar con nuestra existencia en un abrir y cerrar de ojos. Porque resulta muy complicado reponerse después de cometer un error y son pocas las veces que logramos decantar la balanza hacia nuestro lado una vez sentimos que la ▸



Un mundo orgánico
—
El diseño de niveles brilla con luz propia y potencia la exploración gracias a la coherencia con la que han sido concebidos los diferentes entornos que nos toca recorrer.

situación ha comenzado a inclinarse a favor de nuestro contrincante.

Conforme salía airoso de innumerables batallas no hacía más que reflexionar acerca de lo que se ha conseguido mediante el uso de una espada única. Porque en este título no tenemos una *build* que personalizar ni un arsenal a nuestro alcance, más allá de la posibilidad de configurar las técnicas aprendidas y, por supuesto, las herramientas que podemos implementar en nuestra prótesis. Este último recurso abre un **amplio abanico de posibilidades**, ya que el hecho de perder un brazo natural no es tan negativo si tenemos en cuenta que podemos sustituirlo por uno artificial al que podemos acoplar un lanzallamas, un silbato capaz de volver locas a las bestias o una hoja imbuida en veneno.

El protagonismo acaparado por uno de los mejores sistemas de combate que hemos visto durante la última década hace que sea peligrosamente fácil pasar por alto el resto de apartados de un conjunto espectacular. Porque más allá de una dirección de arte y una banda sonora capaces de hacer las delicias de cualquier amante de la cultura japonesa tenemos **un diseño de niveles excelso,** concebido para llevarnos a través de un mundo que se siente orgánico en todo momento gracias a la coherencia de su naturaleza. La sensación de escalar un árbol situado en lo más alto de una colina, asomarnos al precipicio y ver en la lejanía cualquiera de las zonas que habíamos explorado anteriormente resulta prácticamente indescriptible. Todo está ahí, todo responde a un espacio-tiempo en el que cada elemento tiene un por qué.

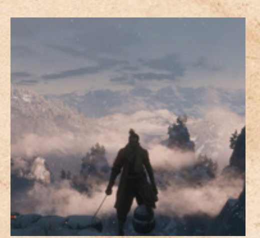
Gracias a la **verticalidad** —más acentuada que nunca— que define el diseño de niveles nos embarcamos en un viaje en el que explorar resulta muy satisfactorio, algo propiciado por la constante sensación de búsqueda. A sabiendas de que cuanto más lejos más peligrosa será la exploración, **se antoja irresistible no indagar** un poco más allá de los límites que nuestros instintos tienden a marcar como arriesgado. Y es que cualquiera que haya deambulado por Lordran sabe perfectamente lo que supone abrir un atajo que conecta con un lugar seguro, dar un rodeo para solventar una situación complicada o jugarnos la vida con tal de alcanzar esa recompensa que tanto deseamos. Explorar Japón nunca había sido tan divertido, sin importar si cada paso que damos puede convertirse en el último sin previo aviso.

Sekiro: Shadows Die Twice no es un título pensado para todo el mundo. Sus cotas de exigencia se sitúan por encima de cualquier cosa que hayamos visto durante el siglo XXI y su curva de dificultad hace que obras tan características como *Dark Souls*, *Bloodborne* o *Nioh* se conviertan automáticamente en una broma de niños. Un juego capaz de **empujar al jugador hacia el precipicio de su frustración**, en el que las grandes conquistas quedan reservadas para aquellos que respetan a su rival mientras bailan con maestría en un intercambio de golpes en el que la muerte no necesita más que un segundo para llevarse consigo al primero que da un paso en falso. Probablemente, no vuelva a ver a From Software hasta dentro de varios años, pero poco importa si he perdido el alma, la sangre y uno de mis brazos, porque en la próxima batalla **volveré a demostrar por qué conservo mi honor.** ■

Imágenes del juego







"EL JUEGO SOLO HACE JUSTICIA CON QUIENES NO COMETEN UN SOLO ERROR"



NOW LOADING

ANTHEM

POR **PAZ**BORIS



PS4 · XBOX ONE · PC

Son más de dos décadas las que BioWare lleva formando parte de la industria de videojuegos y, en todo este tiempo, ha experimentado con múltiples géneros y propuestas para sus videojuegos. Nadie puede negar **el gran éxito que ha acumulado desde entonces**, ni cómo el rol y las mecánicas basadas en la toma de decisiones se han convertido en su sello de identidad y en la base fundamental de sus títulos. Durante mucho tiempo, el estudio ha profundizado en estas ideas y las ha llevado a su máximo esplendor en las sagas *Mass Effect* y *Dragon Age*. Ha conseguido ser también uno de los referentes en este tipo de juegos. Sin embargo, los vientos de cambio empezaron a soplar con el cierre de la trilogía de Shepard. En BioWare decidieron salir, en cierto modo, de su zona de confort para traer al mundo una nueva IP que les permitiera salirse de los límites que sus dos últimas sagas habían establecido casi involuntariamente. Esa pequeña idea que se convertiría en *Anthem* había llegado al estudio con clara intención de revolucionarlos a todos, dentro y fuera del estudio. **Y vaya si lo consiguió**.

El desarrollo salpicado por la crisis de *Mass Effect Andromeda*, la pérdida de confianza por parte de la crítica y de los jugadores en la capacidad de BioWare de sacar un juego a la altura de sus éxitos, creativos que abandonan el estudio, Electronic Arts desmantelando divisiones de BioWare para reforzar el equipo que trabajaba en *Anthem*... todo hasta un punto en el que no puedo evitar pensar que esta nueva IP podría ser una metáfora de BioWare en la actualidad: **un enorme potencial desaprovechado**. La cuestión es, ¿qué futuro nos aguarda con *Anthem* y BioWare?

LUZ EN ÁMBAR
JUGABLE, CON CAUTELA



ANTHEM

—

Desarrolla: BioWare
Distribuye: Electronic Arts
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 22 de febrero de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano



UN NUEVO MUNDO POR DESCUBRIR

LA GRAN APUESTA DE BIOWARE **PARA UN HIMNO DESAFINADO**

La nueva IP de BioWare aterriza en esta generación con ganas batirse en duelo con los aplaudidos *The Division 2* y *Destiny 2*, pero con mucho camino por recorrer aún. El mundo lejos de Fuerte Tarsis es peligroso, pero más aún lo es la desconfianza de los jugadores.

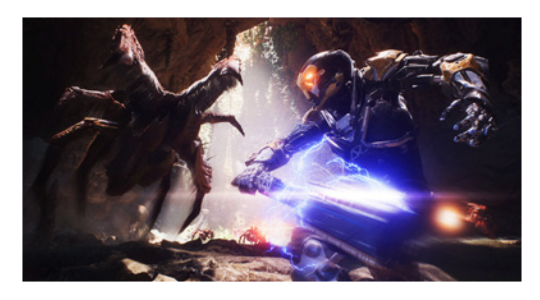
Pensar en *Anthem* es recordar las múltiples promesas que hizo BioWare a los jugadores en los años que duró su desarrollo. Son sueños que se elevaban a la par que las alabardas que se veían en los tráileres. Allí, se aventuraban en la selva, se sumergían en lagos y se enfrentaban a gigantescos peligros. Experimentar *Anthem* es sentir un poco cada una de esas promesas sobre su mundo abierto y vivo, sobre sus criaturas extrañas y su activa ciudad... pero también es darte cuenta de que, al igual que otros muchos estudios hacen durante las campañas de promoción, aquellos vídeos impresionantes capturados *ingame* (según la propia desarrolladora) no son más que una cortina de humo. **Un BioWare del «quiero y no puedo», del que te da una de cal y otra de arena.**

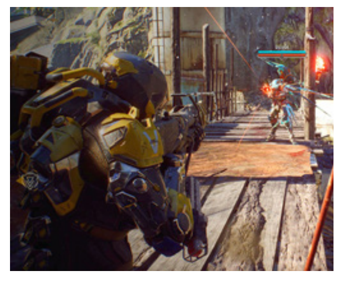
Anthem, a pesar de su obvio *downgrade*, no deja de ser un videojuego muy bien trabajado visualmente. Descubrir el mundo que se extiende tras los portones de Fuerte Tarsis es una maravilla que se potencia enormemente con la más que aceptable mecánica de vuelo de las alabardas. Quizá no invite demasiado a recorrerlo a pie, **pero sí a detenerte de vez en cuando** para contemplar los inofensivos ladronejos, las tormentas eléctricas o los bulliciosos (y violentos) escaras. **Lástima que BioWare siga sin sumarse a la moda del Modo Foto**, porque su mundo de verdad lo está pidiendo a gritos. La contraparte de la deliciosa experiencia del mundo salvaje es el deslucido Fuerte Tarsis, que no solo no tiene nada que ver con lo mostrado originalmente, sino que se siente increíblemente vacío. Es cierto que por motivos argumentales esto es algo que puede cambiar, pero su evolución es tan insustancial que desde el principio hasta el final,

"SALIR DE FUERTE TARSIS TE MUESTRA UN MUNDO RICO Y VIVO"

la creciente presencia de personas es perceptible pero nada llamativa. Fuerte Tarsis está desangelado y los personajes que viven en él, tanto los de relleno como los que interactúan contigo, casi no tienen alma.

La gran experiencia de BioWare le ha llevado a construir personajes realmente sólidos **con los que poder establecer un lazo emocional** y que, una vez terminada la partida, quedan en la memoria de los jugadores como grandes compañeros de aventuras y/o intereses románticos. Quizá sea porque la historia de *Anthem* apenas acaba de empezar, o porque BioWare ha optado por una aproximación di-







Imágenes del juego

ferente a los personajes de su juego, pero los amigos que haces en Fuerte Tarsis o aquellos que, por la historia, ya lo eran, **no consiguen transmitir la profundidad de un personaje redondo** narrativamente hablando. Porque, además, se pierden muchas oportunidades de profundizar en la verdad tras el mundo de *Anthem* fuera de los códices, lo que provoca que misterios **tan llamativos y místicos como el himno de la creación tengan poco protagonismo** en las misiones y el argumento de la historia principal en favor de las reliquias moldeadoras, cuya importancia reside en su poder y no en su origen. Y esto, inevitablemente, es algo que **afecta al carisma del villano y a la relevancia de su cruzada**, que incluso en los momentos finales, en pleno *clímax* de la trama, deja un sabor amargo por su insulsa presencia y combate final.

Pero no todo es malo (o mediocre) en *Anthem*. Si hay algo que ha hecho increíblemente bien es la mecánica de combate y el desarrollo de las misiones. Como librancero (una brillante traducción de *freelancer*), nuestro papel será cumplir los encargos de los habitantes de Fuerte Tarsis. Aunque más que un recadero (algo que en ocasiones lo parece) somos uno de esos pequeños héroes anónimos que gotita a gotita contribuyen a hacer del mundo un lugar mejor. Volar con nuestra alabarda y entrar y salir del combate en una fiesta frenética de tiros, despegues, aterrizajes violentos, habilidades y combos cuerpo a cuerpo **convierten cada misión, por intrascendente que sea, en uno de los mejores momentos del juego**. Porque, además, cada una de las cuatro alabardas propone un sistema de combate: no es lo mismo la contundencia de la alabarda Coloso que la velocidad en ataque de la Interceptor; o los equilibrados ataques a distancia y cuerpo a cuerpo de la Comando que las poderosas habilidades elementales de la alabarda Tormenta. Lo mejor no es solo que estas se complementan entre sí, sino que **se le permite al jugador encontrar una que se adapta a su estilo de juego**. BioWare sobresale con excelencia en este aspecto y rodo esto es una de las pocas cosas que compensan, junto con la increíble banda sonora de Sarah Schachner, la aventura que supone *Anthem*.

Queda descubrir qué ocurrirá con esta IP en los próximos meses. Recientemente, Casey Hudson ha expresado su decepción ante los problemas que experimentó el juego en su lanzamiento y **su compromiso con seguir mejorando el mundo de *Anthem*** mediante parches. Además, por supuesto, con el hecho de añadir nuevo contenido que comenzará a fluir a finales de primavera. Unas declaraciones que son muy necesarias para el futuro de esta nueva IP de BioWare, **porque si hay algo que de verdad necesita ahora mismo es más contenido**. Da igual que sean misiones relacionadas con la historia principal o nuevos personajes o tramas novedosas de personajes que ya se han presentado. *Anthem* tiene un mundo rico con un contexto muy interesante y atractivo. **Necesita que las aventuras que proponen estén a su altura**, ya que en estos momentos no le hacen justicia. Nos encontramos ante un potencial increíblemente desaprovechado que hace que el apoyo al título en estos momentos sea complicado de dar. Después de lo que ocurrió con *Mass Effect Andromeda* cabría esperar que BioWare hubiera aprendido la lección y hubiera preparado un gran lanzamiento, pero se han quedado a medio gas. Quizá con el paso de los meses y la estabilización del estudio en esta nueva etapa, *Anthem* se convierta en lo que debería haber sido desde el principio: una gran propuesta dentro de su género y **un himno de esperanza para BioWare**.

"NECESITA QUE LAS AVENTURAS QUE PROPONE ESTÉN A LA ALTURA"



PS4 · XBOX ONE

DEAD OR ALIVE 6

POR **JUANPE**PRAT



IDENTIDAD ADQUIRIDA **PERO NO MERECIDA**

El título de lucha de Team Ninja viene presentado con una cubierta que desluce enormemente el trabajo tras su jugabilidad.

Vivimos en la **época de la imagen**, de lo que se proyecta, de lo que se ve. Esto implica, en muchas ocasiones, una **lectura muy superficial** de todo lo que nos rodea, aunque la superficie no sea, inicialmente, atractiva o adecuada. La sociedad se jacta de haber evolucionado, pero a lo que uno se enfrenta cada día es a la **intolerancia más absoluta** de los demás. Puede ser difícil de comprender de primeras, pero el caso de *Dead or Alive 6* es bastante ilustrativo en este sentido. El juego de Team Ninja lleva décadas llegando al mercado y su propuesta visual ha sido siempre **su principal lastre.** Y me incluyo entre los jugadores más críticos, ya que esa presencia casi casposa de mujeres hipersexualizadas iba más allá de convertirse en una característica meramente anecdótica. Pero resulta que sí lo es, se le está dando más importancia de la debida.

Si sois de los que me leéis habitualmente en la revista, sabréis que soy un gran seguidor de los juegos de lucha, pero hasta ahora no me había puesto a los mandos de una entrega de *Dead or Alive*. En parte, quise afrontar este título para experimentar de primera mano todo lo bueno y malo que se dice de la saga. He podido comprobar que, desgraciadamente, **lo malo impera sobre lo bueno**; a pesar de tener entre manos un buen título dentro de su género, veo que está completamente deslucido por unas decisiones que habría que estudiar desde un punto de vista comercial para poder juzgar correctamente.

Team Ninja pertenece a Koei, una empresa japonesa. No es nuevo para ningún aficionado al desarrollo nipón que la cultura de este país suele llevar a cabo **una representación muy exagerada** de cualquier cuerpo humano, sea hombre o mujer. Esa sexualidad reprimida de la que tanto se ha hablado en documentales podría tener la culpa de que *Dead or Alive* tenga o haya tenido un motor propio para los pechos de las chicas y de que los hombres tengan músculos muy marcados, aunque no pasen de la veintena de edad. La decisión de recubrir una producción tan precisa con **esa capa tan voluptuosa** no tiene sentido a día de hoy, ya que la cultura global es la que impera, pero no hay que perder de vista el ritmo propio que tiene Japón en cuanto a cuestiones culturales se refiere. ▸



"LA LLAVE A LA VICTORIA"

Dead or Alive 6 incluye un sistema de llaves que son la puerta perfecta a la hora de establecer un combate estratégico y no convertir la pelea en un caos. De esta forma, **se premia a los jugadores más experimentados y que no atacan a lo loco** con herramientas para poder abatir al enemigo sin necesidad de atacar. Las llaves se basan en el uso de la fuerza del oponente para devolverle el golpe.

Dead or Alive 6 se presenta exactamente igual que los anteriores títulos de la saga, como «**ese juego de las chicas que juegan a voleibol en bikini**». Esa impronta sigue grabada en la mentalidad de todos los usuarios que han escuchado hablar de esta licencia alguna vez y, lo más gracioso es que este modo fue algo puntual en una de las iteraciones que llegaron al mercado años atrás.

Toda esta portada esconde un **fondo muy trabajado**; un título de lucha que está a la vanguardia en cuanto a mecánicas jugables se refiere y que, aunque no es excesivamente rompedor, sí que mantiene **unos estándares de calidad** dentro de su género. *Dead or Alive 6* presenta un esquema muy clásico que lleva al jugador a través de diferentes rutas para acabar participando en combates en línea contra otros jugadores.

Sé que es muy difícil olvidarse de la presentación, pero, al igual que esta revista, que tiene un formato llamativo y muy visual (que puede gustar más o menos), el lector tiene que ser consciente de que **hay mucho más allá de las cubiertas**. Obviamente, todo suma y forma parte de un todo, pero hay que ser justos y saber hacer una crítica con fundamentos.

En el caso que me ocupa, *Dead or Alive 6* arrastra fallos, aunque en lo que tiene que triunfar, brilla con luz propia. El modo Historia es lo que más rechina de todo lo que propone Team Ninja. A través de unos capítulos, se

"NICO Y DIEGO SON LAS NUEVAS INCORPORACIONES"

conocen los hechos que llevan a los diferentes personajes a enfrentarse entre ellos. Ninguna novedad por aquí: el problema es que **no tiene mucho sentido** lo que el jugador vive a través de cada escena. Sí, las historias se entrelazan, pero más allá de un hilo conductor principal, jugar o no con el resto de personajes ni suma ni resta. Quedarse en tierra de nadie es hasta peor, ya que su inclusión en este título **tiene cero impacto** en la jugabilidad.

En lo que se refiere al sistema de lucha, que es en lo que más énfasis se debe hacer, *Dead or Alive 6* incorpora uno de los más completos que yo he visto en mucho tiempo. Su principal característica es que es **muy profundo, pero al mismo tiempo accesible** para cualquier jugador. Esto, en teoría, no es así en todos los títulos que comparten género. *Tekken*, *Soul Calibur* o *Street Fighter* no han hecho demasiado por simplificar algunas de sus mecánicas. Sí las han renovado, pero sigue **siendo materia profesional el hecho de ejecutar las combinaciones más letales** que pueden producir los personajes. *Dead or Alive* también potencia eso, claro está, pero le da al jugador herramientas adicionales para ejecutar movimientos variados y de mayor dificultad sin necesidad de tener que ser un verdadero profesional.

La escena de los deportes electrónicos ha explotado en años recientes, por lo que al margen de este sector, **el jugador particular** era el que tenía que saber ejecutar todas las técnicas para dominar a todos los personajes. Y hacerlo de manera que cualquier usuario pueda participar es difícil y muy meritorio.

Además, *Dead or Alive 6* ofrece un **sistema de misiones** que facilita el aprendizaje en niveles más altos, ya que consisten, básicamente, en ejecutar los diferentes movimientos de los personajes de manera pormenorizada. Esto no es un añadido muy novedoso, ya que los sistemas de prácticas son más viejos que el hilo negro, pero sí lo son la presentación y el **programa de recompensas** que trae consigo.

Así, y en resumen, *Dead or Alive 6* ha vuelto a ser víctima de decisiones cuestionables que han seguido manteniéndose con el paso de los años. Si sois capaces de superar ese obstáculo, podréis disfrutar de un título **muy competente y divertido** si os gustan los juegos de este género. Eso sí, cuidado si queréis más contenidos, porque los 90 euros que cuesta el pase de temporada de esta entrega no es algo que se pueda permitir todo el mundo. ■



PS4 · XBOX ONE · SWITCH

LA LEGO **PELÍCULA 2**

POR **J. CARLOS** SALOZ







SEGUNDAS PARTES **NUNCA FUERON FABULOSAS**

El videojuego que acompaña a la nueva película de LEGO es tan vasto que pierde por completo la gracia de la franquicia.

La segunda parte de *La LEGO Película* ha sido **un completo fracaso**. No lo digo yo. En entrevista con *Los Angeles Times*, el CEO de Warner Bros, Kevin Tsujihara, dijo que su lanzamiento <<fue desconcertante>> y que se tuvo que resguardar en los videojuegos para justificar que Warner siguiera trabajando con la marca. **<<Es una piedra angular en todo nuestro contenido interactivo>>**, aseguró a sabiendas de la importancia que tiene LEGO en la industria del videojuego actual. Pero ¿qué hay del juego que acompaña a la película?

Cuando comienzas la enésima entrega de LEGO, lo primero que encuentras es lo mismo que has visto en el cine. Bueno, es algo evidente; al fin y al cabo se trata de la adaptación de la película. Pero la sensación dura poco. El mundo devastado a lo *Mad Max* te pone en bandeja un amplio mapa a explorar al que pronto se le unirán otros seis vastísimos mundos y hasta **212 personajes** con los que podemos jugar. Esto, en principio, debería ser el punto más a favor del titulo. Sin embargo, **pronto se convierte en su mayor debilidad.**

Desde que la marca lanzara *LEGO Worlds* hace un par de años, la franquicia dio un paso de no retorno. De repente, todo estaba a nuestra disposición. Siguiendo la fórmula de *Minecraft*, ya no tendríamos que centrarnos únicamente en pasarnos pequeñas pantallas como las que vimos en los recopilatorios de *Harry Potter* o *Star Wars*. Ahora, LEGO iba a ser **el rey de los mundos abiertos,** donde cada pieza (nunca mejor dicho) nos daría una inmensa libertad de actuación.

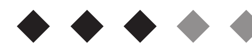
Desde entonces, LEGO se ha empeñado en seguir explotando su idea, con su posible cúspide en *LEGO DC Super-Villains*. Pero no todo tiene por qué ser un *sandbox*, y mucho menos si no te has esforzado en mejorar tus ideas a lo largo de los años. El juego de *La LEGO Película 2* no es más que **un cúmulo de ideas inconexas**. Una mezcla entre la narrativa de la película (lo único destacable del juego) y una **exploración pesarosa y repetitiva** a lo largo de mundos de escaso interés y misiones secundarias más tediosas que las de los primeros JRPGs.

Si cuentas con la imaginación de los niños que aparecen en *La LEGO Película 2* es posible que disfrutes de este juego como pocos. Te permite jugar con tus personajes favoritos y explorar mundos con cientos de sorpresas. Sin embargo, si lo miras con perspectiva, te das cuenta de que **has pasado las últimas horas haciendo exactamente lo mismo**. Con otra *skin* o en un lugar distinto, vale, pero sin cambiar las mecánicas en absoluto. Su vertiente plataformera, de lo poco que se sale de la norma estricta, es un copia y pega de *LEGO Ninjago* y, por desgracia, **en ningún momento llegamos a conectar con el maravilloso guion de Phil Lord y Chris Miller**.

LEGO se enfrenta a sí mismo. El fracaso de la película ha evidenciado su falta de ideas y sus videojuegos no vaticinan un futuro mejor. O cambian por completo su intención de lanzar juegos prefrabicados o auguro que **no pasará mucho tiempo hasta que explote la burbuja**. ■

KIRBY'S EXTRA EPIC YARN

POR **FERNANDO**BERNABEU



REIMAGINANDO LA **SIMPLICIDAD** DE KIRBY

Nueve años después del título original de Wii, Kirby regresa con sus tejemanejes en la versión portátil de *Epic Yarn*.

Parece que Nintendo se encuentra ahora mismo muy centrada en el negocio de llevar sus títulos pasados al ámbito portátil. Y no me refiero precisamente a trasladar sus clásicos a Switch, sino a **los *ports* que no paran de aparecer en Nintendo 3DS**. Si hace unos meses me quedé un poco perplejo con *Luigi's Mansion*, ahora me pasa más de lo mismo con esta transferencia de un título de Wii a la portátil de dos pantallas.

Kirby's Epic Yarn reimaginaba las mecánicas de la simpática bola rosa: en vez de tragar enemigos, su apariencia hecha de hilo le concedía poderes de transformación diferentes con la misma temática. Así que para esta ocasión, **Kirby se vale de un látigo para deshilar a sus enemigos y descubrir zonas ocultas**, aunque también existen diferentes transformaciones, pues todos los movimientos que haga lo convierten en un objeto diferente. Entre otras acciones, la carrera la hace siempre convertido en coche, cuando entra en el agua se convierte en submarino y, en vez de poder volar, ahora Kirby planea un poco bajo la forma de un paraguas.

Los juegos de Kirby siempre suelen ser coser y cantar, así que para esta versión se ha integrado un nuevo nivel de dificultad llamado **Modo Diabólico**. En él, hay un diablillo que va persiguiendo a Kirby por los niveles lanzándole bolas de pinchos. Si el héroe recibe cinco golpes, tocará empezar de nuevo. Además, al diablillo solo se le puede parar temporalmente, porque siempre vuelve listo para hacer más difícil la travesía.

Como llevar a 3DS la misma versión de Wii haría que se quedara un poco corto, los desarrolladores de Good-Feel han querido añadir dos nuevos minijuegos. Han utilizado dos de las caras más conocidas del universo Kirby: **Meta Knight y el Rey Dedede**. En Meta Knight Desatado el espadachín va volando mientras recoge cuentas y corta enemigos, mientras que en Correcorre Dedede el rey va a toda pastilla esquivando por encima o por debajo los obstáculos que se va encontrando. Estos modos de juego pueden suponer un respiro de la campaña principal y vienen bien para alargar un poco más la vida del título.

Lo que no ha cambiado es esa aventura principal, que se mantiene intacta si no contamos el Modo Diabólico. A pesar de que sí se han añadido nuevas transformaciones basadas en los típicos poderes que Kirby maneja en su franquicia, **ninguna es necesaria para seguir avanzando**. Así que, en este sentido, parece que se haya perdido la oportunidad de mejorar el modo principal añadiendo nuevos puzles que hagan uso de los poderes añadidos.

En última instancia, el cambio más grande respecto a la versión de Wii es **la eliminación de los controles por movimiento**. Hay fases en las que se utilizaba el mando de Wii para poder avanzar, pero en la versión de 3DS se ha sustituido simplemente por los botones de dirección o el *pad*. Es decir, que ni siquiera han decidido usar la pantalla táctil para implementar nuevas formas de jugar.

Kirby's Extra Epic Yarn es un gran juego, pero como *port* del título de Wii a 3DS se podrían haber maximizado las capacidades del nuevo sistema. Lo que no quita que siga siendo un juego divertido.■





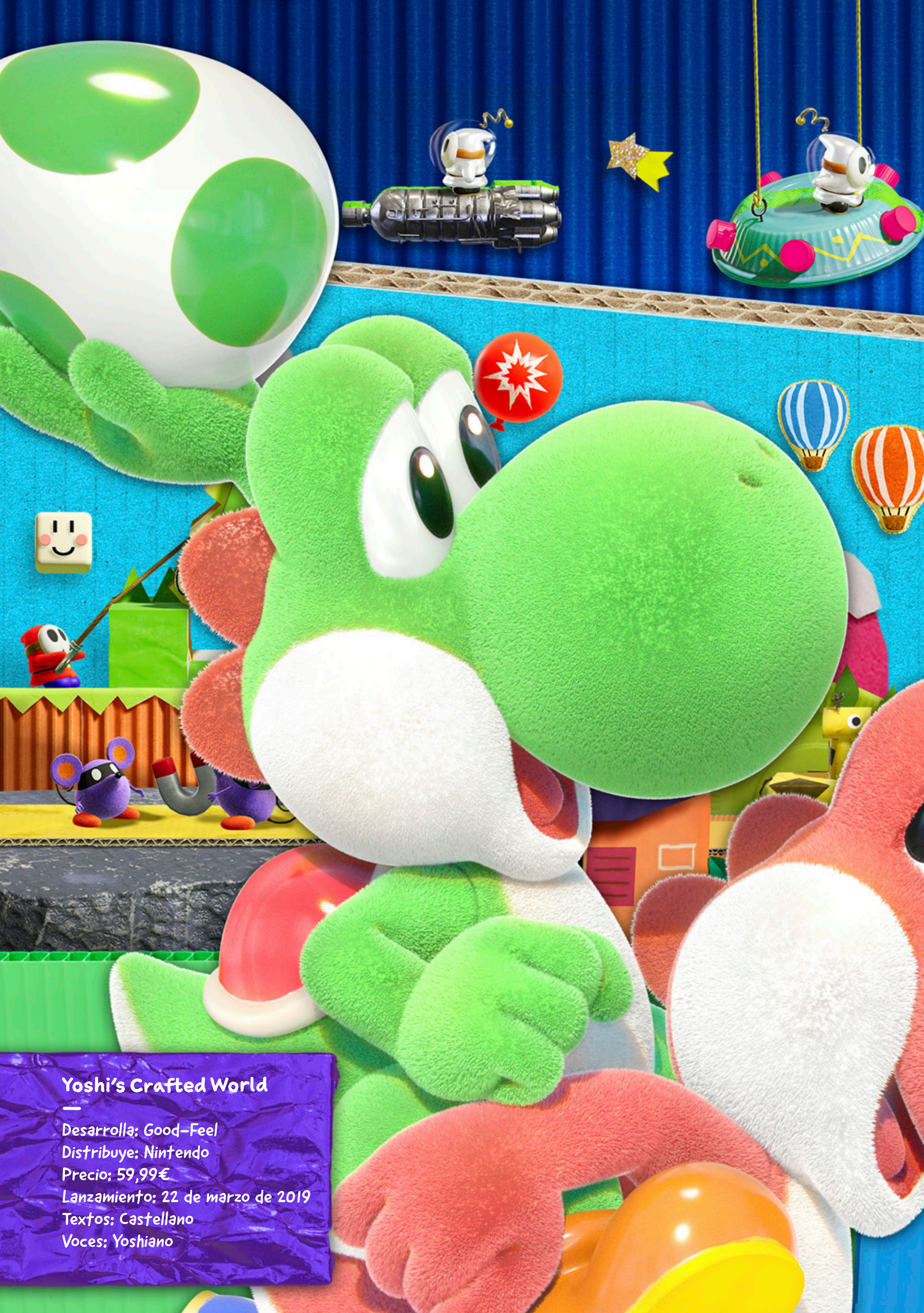


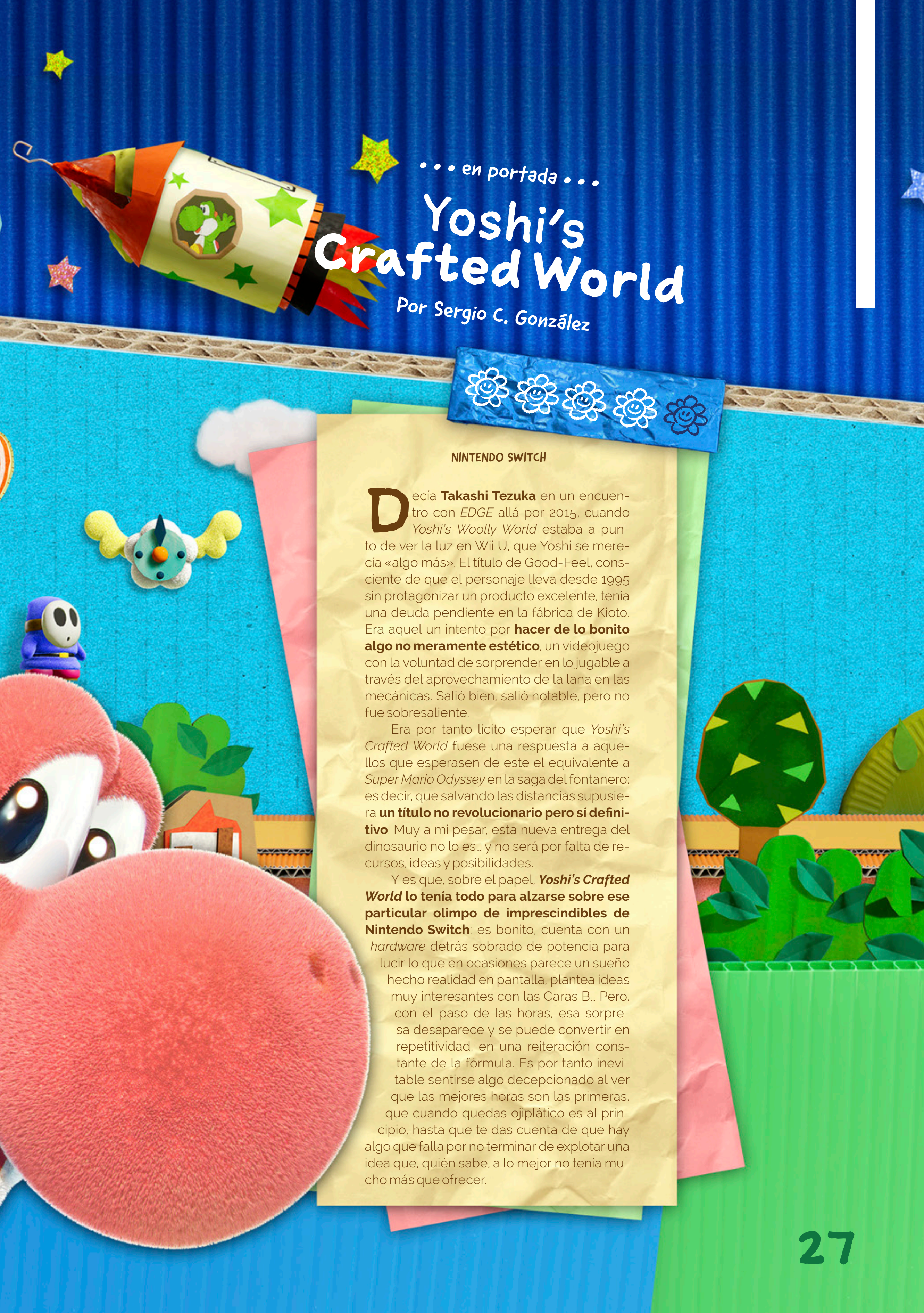
ONE SHOT

GENERATION ZERO

POR **ALEJANDRO** CASTILLO

Nunca hay cooperativos suficientes. Durante la Madrid Games Week, tuve la ocasión de probar *Generation Zero* en una pequeña pantalla dentro de la zona Xbox. Me sorprendió la escasa repercusión que tuvo, puesto que en su día había muchas dudas sobre qué era realmente lo que quería plantear la compañía. Pocos dieron el paso a probarlo, y lo cierto es que la primera impresión no fue la mejor. **Me encontré con un juego carente de alma**, vacío; un esqueleto que necesitaba músculo y piel para poder sobrevivir a las tempestades del mercado.
Cinco meses después de aquello, dejo el rumor acalorado de un evento de esa magnitud a la comodidad de mi hogar. Lo que no podía esperar jamás, sobre todo de manos de una grande como Avalanche, es que me encontraría exactamente la misma situación. **Ni un ápice de evolución guardaba su versión final.** Por una parte entiendo la naturaleza del proyecto: carácter independiente y financiado por inversores privados. Pero quizá no era todavía su momento. *Rage 2* y *Just Cause 4* han sido dos de los máximos responsables de que no llegaran los recursos necesarios a éste. Pero ¿hubiera sido suficiente?
Siempre se suele decir que jugar junto a amigos ayuda a pasar por alto las flaquezas de una obra en particular, pero lo cierto es que ni siquiera eso consigue salvarlo. **No existe ningún argumento de peso que haga recomendable su paso por él.** Es la más absoluta nada en formato videojuego; un viaje anodino sin destino.


Yoshi's Crafted World
—
Desarrolla: Good-Feel
Distribuye: Nintendo
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 22 de marzo de 2019
Textos: Castellano
Voces: Yoshiano



... en portada ...

Yoshi's Crafted World

Por Sergio C. González

NINTENDO SWITCH

Decía **Takashi Tezuka** en un encuentro con *EDGE* allá por 2015, cuando *Yoshi's Woolly World* estaba a punto de ver la luz en Wii U, que Yoshi se merecía «algo más». El título de Good-Feel, consciente de que el personaje lleva desde 1995 sin protagonizar un producto excelente, tenía una deuda pendiente en la fábrica de Kioto. Era aquel un intento por **hacer de lo bonito algo no meramente estético**, un videojuego con la voluntad de sorprender en lo jugable a través del aprovechamiento de la lana en las mecánicas. Salió bien, salió notable, pero no fue sobresaliente.

Era por tanto lícito esperar que *Yoshi's Crafted World* fuese una respuesta a aquellos que esperasen de este el equivalente a *Super Mario Odyssey* en la saga del fontanero; es decir, que salvando las distancias supusiera **un título no revolucionario pero sí definitivo**. Muy a mi pesar, esta nueva entrega del dinosaurio no lo es... y no será por falta de recursos, ideas y posibilidades.

Y es que, sobre el papel, ***Yoshi's Crafted World* lo tenía todo para alzarse sobre ese particular olimpo de imprescindibles de Nintendo Switch**: es bonito, cuenta con un *hardware* detrás sobrado de potencia para lucir lo que en ocasiones parece un sueño hecho realidad en pantalla, plantea ideas muy interesantes con las Caras B... Pero, con el paso de las horas, esa sorpresa desaparece y se puede convertir en repetitividad, en una reiteración constante de la fórmula. Es por tanto inevitable sentirse algo decepcionado al ver que las mejores horas son las primeras, que cuando quedas ojiplático es al principio, hasta que te das cuenta de que hay algo que falla por no terminar de explotar una idea que, quién sabe, a lo mejor no tenía mucho más que ofrecer.



UN PRECIOSISTA DÉJÀ VU

Good-Feel emplea a medias la oportunidad de sorprender con un título que entra por los ojos, pero que no impacta ni trasciende. Potencial algo desaprovechado.

El caso es que el escepticismo con esta saga se justifica por sí solo. No me malinterpretéis, **es una producción entretenida, consciente de sí misma**, que hace cosas que solo hemos visto y veremos en la saga *Yoshi* por el ritmo que plantea y esa, en ocasiones, perfecta combinación entre exploración y plataformeo. No en vano, al final, es inevitable tener cierta sensación de paramnesia: esto ya lo hemos visto. Ya lo hemos jugado.

Porque seamos francos: Good-Feel quiere que te sientes, te relajes y disfrutes del viaje; **pero no culmina, no remata**. Hay, además, algo que me gustaría dejar claro: *Yoshi's Crafted World* es, de lejos, **uno de los plataformas exclusivos de Nintendo más equilibrados que recuerdo** en esas dos vertientes, porque sabe muy bien cuándo caracterizarse por regiones eminentemente plataformeras —no hay mundos *per se*, sino pequeñas zonas con tres niveles—, de esas que te obligan a calcular los saltos, y otras mucho más exploratívas, que encajan como anillo al dedo con el contexto audiovisual que se presenta (desierto, casa encantada, bosque, territorio helado...).

La variedad de ecosistemas y la elección temática es para quitarse el sombrero. ¿Ves esa lata? Pues la vas a imantar con algo... y será de vital utilidad. ¿Ves esa pelota de papel? El papel se moja, se quema. El equipo de Etsunobu Ebisu es consecuente con ello y te van a demostrar por qué. No hablamos de una producción cualquiera, no hablamos de un equipo cualquiera; por eso le pedía más a este *Yoshi*. Gratificante es un rato, especialmente cuando se trata de buscar flores sonrientes, monedas —estándares y rojas— y demás secretos ocultos; o con **el acertado sistema de lanzamiento de huevos**, preciso como la mirilla de un arma al brindar total libertad en el apuntado, aunque el precio a pagar sea no poder movernos mientras apuntamos.

La rejugabilidad va implícita en su mensaje por varios motivos, sobre todo cuando terminamos una región y nos invitan a encontrar un objeto oculto en cierto nivel, que, por supuesto, no nos dicen. Además, sin un número determinado de estas flores sonrientes no podremos seguir avanzando al siguiente mundo. Esa pequeña obligatoriedad de exploración está bien medida, pero termina sintiéndose algo artificial al no verse compensada con un desafío añadido: ni la dificultad es creciente ni cuesta trabajo salir de algunas fases habiendo conseguido todo en la primera vuelta. Es una

"NO HABLAMOS DE UN EQUIPO CUALQUIERA, POR ESO **LE PEDÍA MÁS A ESTE YOSHI**"

lástima. No hacía falta una IA agresiva, bastaba con ocultar mejor aquello que quiere presentarse como el verdadero reto.

He de reconocer que **la recta final es un alarde de originalidad y buen hacer**, una montaña rusa que culmina donde merece, donde debería haber estado durante las aproximadamente diez horas de aventura principal. Sin embargo, lo que tendría que ser un punto positivo, como es la gran cantidad y variedad de niveles, termina sintiéndose algo agotador, como aquella buena película a la que le sobran unos minutos o escenas para ser aún mejor. Aquí pasa algo parecido, porque algunos niveles no ofrecen nada más que algo ya jugado tiempo antes. Por tanto, llegar hasta ese momento merece la pena, pero cuesta un poco, en especial cuando te percatas de que eran de sobra capaces de ello. Huelga decir que *Yoshi's Crafted World* es un juego harto recomendable, pero ni mucho menos es ese título excelente que, al menos algunos como yo, esperábamos como agua de mayo.

Me cuesta tener que decir también que **la banda sonora es algo decepcionante**, con temas que se repiten hasta la extenuación con meros cambios en la base instrumental. Por ello, a pesar de su diseño de niveles a veces excelso y un control acompañado de unas **físicas *made in* Nintendo, sin costuras**, se ve disminuido por una variedad musical que no está a la altura de lo artístico. Descompensado en lo audiovisual. Por lo demás, el juego te puede llegar a enamorar por unas animaciones cuando menos sensacionales a 60 FPS, emulación *stop motion* de película y puzles acompañados de minijuegos que dignifican el proceso creativo. Como podéis comprobar, no he dicho nada de la resolución, porque esos problemas quedan en la incomprensible *demo* publicada en la eShop, que no demuestra —ni mucho menos— el resultado final; si bien es cierto que en portátil sigue percibiéndose algo de borrosidad.

Una pena, insisto, tener que conformarse con un título de notable alto cuando **la materia prima daba para dejar en el recuerdo un videojuego inolvidable**. ■



PRODUCTOR
Etsunobu Ebisu
...
Antiguo trabajador de Konami, ha participado como productor en el desarrollo de *Goemon*, *Kirby's Epic Yarn* y *Yoshi's Woolly World*.



De Kirby a Yoshi tejiendo con creatividad



Por Sergio C. González

Cuando **Etsunobu Ebisu** fundó **Good-Feel** allá por 2005, seguramente no era consciente del potencial con el que contaría este estudio de desarrollo. No lo hizo con la pretensión de ser una gran empresa en la industria japonesa, una que en esos momentos vivía la transición definitiva a la alta definición a pesar de que **Nintendo**, en aquel entonces preparando el lanzamiento de Wii, decidió renegar de esta posibilidad para dedicar sus esfuerzos a una forma de jugar diferente, para algunos revolucionaria. Hoy conoceremos la filosofía del estudio responsable de ***Yoshi's Crafted World*** y ***Kirby's Epic Yarn***, entre otros.

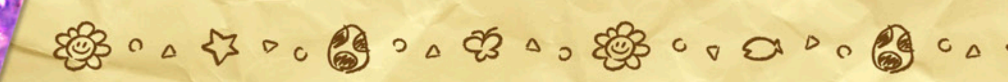
Pero este antiguo empleado de Konami, que ya había trabajado con los de Kioto desde la época de Famicom con obras como *Kid Dracula*, de programador, **notaba que tenía una deuda pendiente con Nintendo**, que la firma de *Super Mario* encajaba más con su filosofía que con la de otras empresas. *Castlevania, Circle of the Moon* o incluso *Batman Returns* avalaban la carrera de Ebisu durante esos veinte años de trayectoria en la industria.

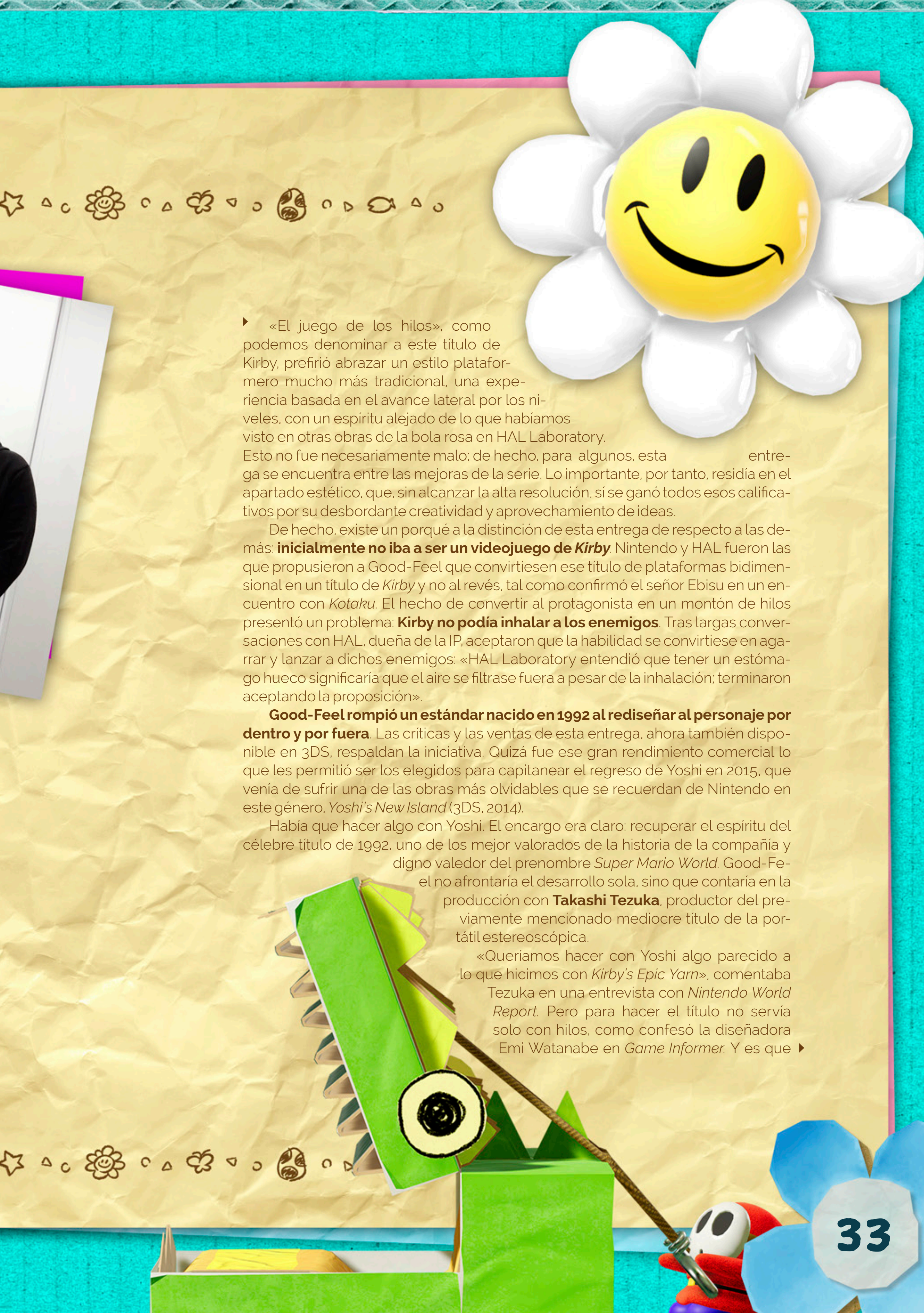


Es entonces cuando llegamos a 2005, año en el que se comenzaron a materializar los primeros proyectos de la compañía, que apenas llegaba a la decena de empleados. *Training Words* y *Training Quiz*, distribuidas por diferentes editoras en Nintendo DS, permitieron forjar el primer acercamiento directo a la gran N, aunque esa relación no se materializaría hasta tiempo después. Quedaba clara una cosa, no obstante, que era **la voluntad didáctica, divulgativa, casi educativa** de este productor japonés.

Así, una vez establecida la empresa en Kobe (Hyogo), contactó con Nintendo y propuso trabajar para ellos, lo que se suele denominar convertirse en una *second party*. La respuesta la recibió de Takahiro Harada, otra mente ilustre de la Nintendo de la época de Yamauchi. La propuesta no fue otra que ***Wario Land***, serie que gustaba particularmente a Harada. Una suma de casualidades hizo que la joven Good-Feel se encontrase así ante su primer proyecto por estar en el lugar preciso y en el momento adecuado. La respuesta de Ebisu fue un rotundo sí, aunque la idea inicial de éste fue un videojuego de disparos. De ese acuerdo nació *Wario Land: Shake it!*, un título donde no pudieron cumplir uno de sus objetivos: sorprender en lo audiovisual.

Good-Feel se caracteriza por hacer videojuegos bonitos, preciosistas, **naturalistas y con un mensaje ecologista**. No fue hasta ***Kirby's Epic Yarn*** (Wii, 2010) cuando el sello de la compañía comenzó a labrarse ese cariz, un título que hemos podido revisitar recientemente y que nos sirve para entender y dar respuesta a algunos porqués de la reciente aventura del dinosaurio verde: ¿por qué trabajan de esta manera? ▸





«El juego de los hilos», como podemos denominar a este título de Kirby, prefirió abrazar un estilo plataformero mucho más tradicional, una experiencia basada en el avance lateral por los niveles, con un espíritu alejado de lo que habíamos visto en otras obras de la bola rosa en HAL Laboratory. Esto no fue necesariamente malo; de hecho, para algunos, esta entrega se encuentra entre las mejoras de la serie. Lo importante, por tanto, residía en el apartado estético, que, sin alcanzar la alta resolución, sí se ganó todos esos calificativos por su desbordante creatividad y aprovechamiento de ideas.

De hecho, existe un porqué a la distinción de esta entrega de respecto a las demás: **inicialmente no iba a ser un videojuego de *Kirby***. Nintendo y HAL fueron las que propusieron a Good-Feel que convirtiesen ese título de plataformas bidimensional en un título de *Kirby* y no al revés, tal como confirmó el señor Ebisu en un encuentro con *Kotaku*. El hecho de convertir al protagonista en un montón de hilos presentó un problema: **Kirby no podía inhalar a los enemigos**. Tras largas conversaciones con HAL, dueña de la IP, aceptaron que la habilidad se convirtiese en agarrar y lanzar a dichos enemigos: «HAL Laboratory entendió que tener un estómago hueco significaría que el aire se filtrase fuera a pesar de la inhalación; terminaron aceptando la proposición».

Good-Feel rompió un estándar nacido en 1992 al rediseñar al personaje por dentro y por fuera. Las críticas y las ventas de esta entrega, ahora también disponible en 3DS, respaldan la iniciativa. Quizá fue ese gran rendimiento comercial lo que les permitió ser los elegidos para capitanear el regreso de Yoshi en 2015, que venía de sufrir una de las obras más olvidables que se recuerdan de Nintendo en este género, *Yoshi's New Island* (3DS, 2014).

Había que hacer algo con Yoshi. El encargo era claro: recuperar el espíritu del célebre título de 1992, uno de los mejor valorados de la historia de la compañía y digno valedor del prenombre *Super Mario World*. Good-Feel no afrontaría el desarrollo sola, sino que contaría en la producción con **Takashi Tezuka**, productor del previamente mencionado mediocre título de la portátil estereoscópica.

«Queríamos hacer con Yoshi algo parecido a lo que hicimos con *Kirby's Epic Yarn*», comentaba Tezuka en una entrevista con *Nintendo World Report*. Pero para hacer el título no servía solo con hilos, como confesó la diseñadora Emi Watanabe en *Game Informer*. Y es que

con lo que terminaría siendo ***Yoshi's Woolly World*** (2015, Wii U) no servía hacer un mundo de lana, había que aprovechar al propio personaje de Yoshi y su naturaleza tras este material para explorar las mecánicas jugables.

«Tejiendo bufandas de punto y jerséis puedes mezclar muchos colores a la vez. Experimentamos con ello, hicimos muchos diseños y, cuando preguntamos a la gente, hubo mucha división de opiniones. Tiramos todo a la basura», comentaba la artista. Tezuka reconoce que tuvieron problemas para ponerse de acuerdo, que algunos patrones eran muy divertidos pero no entraban por los ojos; a otros, sin embargo, les sucedía justo lo contrario: «Finalmente, en vez de limitarnos a un número de diseños basados en diferentes habilidades, decidimos centrarnos en un aspecto visual concreto y la diversión que produciría con su color predeterminado». Esto también responde a la ausencia de una mezcla muy numerosa de colores en los diseños. El título se lanzó con esta mayor simpleza cromática para no abrumar al jugador: que se notase que todo era lana, pero sin elevar la variedad tonar a la extenuación. **Equilibrio, todo en su justa medida. Ni mucho ni poco.**



"El título más personal de Good-Feel"

Hilos, lana... ¿qué vendría ahora? El recibimiento de *Woolly World* fue notable, pero no sobresaliente. Nintendo Switch brindaba más posibilidades que nunca, más capacidades en lo técnico y más memoria para introducir más elementos simultáneos en pantalla. De hecho, ***Yoshi's Crafted World*** (2019, Switch) se aprovecha precisamente de esto al diseñar niveles con varias capas que se recorren también de atrás hacia delante. Un videojuego mágico a nivel de diseño y precioso a nivel artístico. También había un motivo para elegir este estilo. Durante el Nintendo TreeHouse del E3 2018, con una de las *demos* jugables mostradas del título, se hizo entender que esta vez era el mundo el que era una amalgama de ideas y materiales en vez del propio Yoshi, que recuperaría sus valores tradicionales en lo que a control y morfología se refiere. **Papel, cartón, metal, imán, goma...** un sinfín de materiales y artesanía para hacer de cada mundo una experiencia distinta. De hecho, podemos asegurar empíricamente que hay regiones que recuerdan al videojuego original de SNES; otros toman elementos de *Kirby's Epic Yarn* y otros, incluso, respiran la esencia de *Woolly World*.

Es éste, probablemente, el título más personal de Good-Feel, porque, a pesar de sus defectos, hereda lo mejor de cada uno de los proyectos firmados por este estudio, capaz de romper con los cánones de dos de las criaturas más emblemáticas de la compañía que decidió «dejar la suerte al cielo». ■

REGGIE Fils-Aimé

El carisma de una persona que consiguió revitalizar una compañía anquilosada en las costumbres más tradicionales de Japón

NO ES FÁCIL EVITAR SENTIR CIERTA PENA al despedirse de una persona que lo ha dado todo en su trabajo y que ha conectado directamente con el público al que se dirige. Convertirse en un icono cercano y cálido en una época de estrellas impersonales y casi inalcanzables es muy difícil, pero, por suerte, Reggie Fils-Aimé es un alumno de la vieja escuela y su carácter abierto y jovial le ha servido para llegar a todos y cada uno de los jugadores de esta industria. Aunque le conocemos como «Reggie», su nombre completo es Reginald Fils-Aimé y nació un 25 de marzo de 1961 en el barrio de Bronx en Nueva York. Sus raíces, aunque ancladas en Estados Unidos, se extienden hasta el mar Caribe, ya que sus padres son inmigrantes haitianos que tuvieron que trasladarse en los años 50 a Norteamérica. Así lo cuenta el propio Fils-Aimé en una entrevista a *New York Times*, donde narró la novelesca historia de sus padres, los cuales vivieron un drama al más puro estilo *Romeo y Julieta*. Ambos tuvieron que huir de su país debido a que sus progenitores (el padre de él y el padre de ella) pertenecían a bandos políticos opuestos en plena apertura democrática de Haití. Como consecuencia, a ellos no se les permitía estar juntos. Para poder desarrollar su amor, tuvieron que fugarse a un lugar lejos de la influencia de su familia.

por Juan Pedro Prat



un líder EXPERIMENTADO

Ha trabajado para todo tipo de compañías y en todas ha conseguido triunfar gracias a sus dotes de líder. Participó en el concierto benéfico en honor a las víctimas de los atentados del 11 de septiembre en Nueva York y consiguió recaudar más de 35 millones de dólares para los familiares.

Debido a ello, el todavía presidente de Nintendo of America (NOA) tiene ese aspecto tan tropical, ya que sus antepasados pertenecen al conjunto de islas que se encuentran entre las dos Américas. En la misma entrevista, Fils-Aimé contó también que desde bien pequeño se sintió atraído por **las ciencias**. Le gustaban los números, pero las fórmulas químicas le llamaban más la atención. Iba a sexto grado cuando ya compraba libros de química que estaban dirigidos a alumnos universitarios. Su camino académico no se alejó demasiado de esa rama de la enseñanza, aunque no optó finalmente por ciencias puras, sino que estudió **Ciencias Económicas Aplicadas** en la Universidad de Cornell, en la cual ingresó en 1979.

El destino quiso que su vocación fuese la de la administración empresarial, o por lo menos, todo lo relacionado con ventas y *marketing*, ya que antes de acabar la carrera ya le habían seleccionado **para una colaboración muy importante**. En la citada entrevista al diario norteamericano, Fils-Aimé explicó que comenzó a trabajar en **Procter & Gamble** (una importante empresa propietaria de diferentes productos) gracias a un programa de gestión de marca que tenía disponible la compañía. Este fue su primer trabajo y donde empezó a construir el currículum que le llevaría hasta Nintendo casi dos décadas después. Desde 1983 hasta 1991 estuvo trabajando para esta empresa y, como se recoge en *Seattle Times*, posteriormente pasó por compañías como **Pizza Hut** (donde se encargó del lanzamiento de nuevos productos) y **MTV**. En este último puesto consiguió revitalizar los contenidos del canal VH1 en un 30%. En *Seattle Times* se indica que el público objetivo de este canal eran personas de entre 25 y 45 años y que, gracias a su labor, Nintendo of America se fijó en él para que entrase en plantilla.

No fue hasta 2003 cuando Reggie Fils-Aimé entró en la que sería **su casa hasta abril de 2019**. Su puesto inicial fue como vicepresidente de ventas y *marketing*. La misión que tenía el ejecutivo era, como cuenta *Nintendo Life* en un extenso reportaje, la de hacer llegar los productos de Nintendo **a una franja de edad que no fuese solo la de los más pequeños**. Su trabajo consistía en ampliar los límites del público que podría disfrutar jugando con una consola o un videojuego de los que allí se producían. Y entonces se obró la magia. Numerosos medios como *Kotaku*, el ya mencionado *Nintendo Life* o *The Game Feed*, describen los primeros años del nuevo siglo como **uno de los más complicados para Nintendo**, ya que, aunque en ventas no les iba mal del todo, su imagen estaba cada vez más deteriorada ahora que la competencia había sumado a Microsoft y Xbox; también Sony iba a lanzar su PSP. Fue el momento en el que Fils-Aimé dejaría su impronta y pasaría a la historia del videojuego como uno de los mayores enlaces entre el público y las compañías.

Todo ocurrió en el E3 de 2004, como muchos bien recordaréis. Para los que no, a nuestro protagonista se le encargó **ser la imagen de la conferencia de Nintendo en la feria de ese año**. Su frase inicial está grabada a fuego en la mente de muchos jugadores hoy día: «*My name is Reggie. I'm about kickin' ass, I'm about takin' names, and we're about makin' games*» —que traducido al castellano sería algo así como «Mi nombre es Reggie, a mí me va el rollo de patear traseros y después quedarme con los nombres... y a nosotros nos va lo de hacer videojuegos»—. Supuso un impacto tanto para los que acudieron a la feria en Los Ángeles como para los que estaban al otro lado de la red. Desde ese momento, Fils-Aimé se convirtió en **la figura que es hoy día**, y ni siquiera él mismo se dio cuenta del alcance de sus palabras hasta poco después. Él mismo lo contó a *New York Times* en una entrevista, en la que aseguró que se enteró del mote de «Regginator» que le pusieron los jugadores por uno de sus hijos tras su vuelta de ese E3. También comentó a modo de broma que, por aquella época, los amigos de sus hijos le preguntaban sobre los próximos juegos que iban a salir, algo a lo que él, obviamente, no podía contestar. }

R E G G

El **carisma desbordante** y la **sonrisa eterna** son dos de las características más destacables de Fils-Aimé. Sus propios amigos reconocieron a *Seattle Times* que es una de las personas más optimistas que han conocido y también de las más organizadas y disciplinadas. Por su parte, el presidente de Nintendo of America no se ve así. Reconoció a *The Game Feed* que es un poco **agresivo y competitivo** en lo que a trabajo se refiere. A esto añadió que los medios potenciaron, quizá, demasiado esa faceta suya.

A pesar de todo, las cosas no le pudieron ir mejor a «Regginator». Tan solo dos años después de entrar en Nintendo, **fue ascendido a presidente y COO** (*Chief Operating Officer*) de la compañía para suceder a Tatsumi Kimishima —quien eventualmente se convirtió en presidente de Nintendo—. En este punto, Fils-Aimé destacó a *Nintendo Life* lo importante de este hecho, ya que él es **la primera persona no japonesa** en ponerse a los mandos de Nintendo of America. Además, se trata de una persona de raza negra a cargo de una compañía japonesa. Todo un ejemplo de diversidad pura y dura.

Desde su llegada a la cabeza de NOA, el otrora contable de Procter & Gamble **se esforzó para transformar por completo** la empresa que ahora tenía en sus manos. A *Seattle Times*, Fils-Aimé describió cómo era una jornada suya de trabajo, en la que llegaba a la oficina a las 07:45 de la mañana y tomaba para almorzar fruta fresca. Afirmó que trabajaba a la semana unas 70 u 80 horas y **no le faltaban chicles sin azúcar en los cajones de su escritorio**. En el mismo medio se recogen algunos logros que se produjeron bajo su mando, como la mejora en la relación con los vendedores nacionales y también el impulso en la compañía a proyectos como el de **Nintendo Switch** o ***Pokémon Go***.

El cuerpo de Reggie Fils-Aimé **siempre ha estado preparado** para todo lo que le ha venido, y con su salida de Nintendo, se cumplen **15 años** en los que se ha convertido en todo un referente para la industria, tanto para jugadores como para compañeros. Toda su filosofía de trabajo se resume en una frase que dijo a *Bloomberg* durante una entrevista sobre el E3: «Nintendo es una empresa a la que le encanta sorprender a las personas».



CON LA FRASE «MY BODY IS READY» NACIÓ LA LEYENDA

I E



EN PORTADA:

el arte de SERGIO MELERO

YOSHI'S CRAFTED WORLD

Yoshi es un personaje que, a los que lo conocimos en *Super Mario World* en el lejano 1992, nos trae multitud de recuerdos. Hoy en día es **uno de los protagonistas más queridos** del sector interactivo, y es gracias a su simpatía, su «achucabilidad» y el carácter fabuloso de las aventuras que protagoniza. En esta ilustración he querido transmitir precisamente eso: dentro de un mundo con estilo *papercraft*, Yoshi **descansa junto a su amigo Poochie** en un encantador paraje. Su inocencia le hace distraerse hasta con una pequeña mariposa que ha acabado posándose sobre su nariz, mientras su compañero de fatigas aprovecha para beber un poco de agua... ¿de papel? La gama cálida adquiere **un otoñal protagonismo**, el tono verdoso de Yoshi hace que la vista rápidamente se dirija a él, mientras que en la contraportada el famoso tren hecho de materiales reciclados se precipita hacia el espectador, dando ritmo a una composición con la que **he disfrutado como un niño**.

—Sergio Melero







DAYS GONE.

en portada

por Borja Ruete

Apretar el acelerador para escapar de las hordas de enemigos es esencial en *Days Gone*. Deacon era miembro de un club motero **antes de que el mundo se fuera a la mierda**, una afición —o forma de vida, como suele decirse— que en esta situación le ayuda a sobrevivir en un Estados Unidos de pesadilla. Porque sí, casi todos quieren matarle. Algunos, incluso, lo prefieren como menú de degustación, mordisquito por aquí, mordiquito por allá. Podría decirse que en esas circunstancias la cosa no está como para pararse a admirar el paisaje, aunque su belleza cautivadora invite a hacerlo. Casi mejor arrancar la moto y huir de las mandíbulas batientes y de las balas sibilinas. Claro que no siempre es posible cuando lo que acecha entre los árboles es el peligro constante. ¿Qué se encontrará Deacon por las carreteras destartaladas? Nada bueno, eso desde luego: engendros —zombis—, humanos rabiosos y animales infectados, entre otras criaturas. La seguridad no existe, ni sobre el terreno ni encima de una moto. En cualquier momento, un lobo agresivo puede derribar al motero y clavar los colmillos en su cuello. Así es el mundo de *Days Gone*, un mundo que he podido visitar y degustar durante unas horas.

el apocalipsis SE VIVE DESDE UNA MOTO.

Deacon St. John ya no es un gamberro de poca monta, pero tampoco el hombre feliz y casado que fue en el pasado. Junto a su inseparable compañera, su motocicleta, viaja por los descascarillados territorios de los Estados Unidos.

"NO APUNTA A LA EXCELENCIA, PERO ASPIRA AL NOTABLE"



El sistema de decisiones, descartado

Tal y como publica *MeriStation*, Bend Studio ha decidido eliminar las pequeñas decisiones de anteriores *builds* porque no eran «divertidas».

D*ays gone* es un título importante para Sony, de eso no hay duda. La compañía nipona ha concentrado toda la maquinaria de *marketing* en la obra de Bend Studio, creadores del mítico *Syphon Filter*. Como se trata de su apuesta principal para la primera mitad de año, Sony no se ha andado con remilgos. La presentación en Madrid se ha realizado a lo grande, con un despliegue similar a lo visto en eventos como el de *God of War*, *Detroit: Become Human* o *Marvel's Spider-Man*. Algunos de estos nombres han aparecido durante el acto de apertura, que ha contado con la presencia de John Garvin, director creativo del juego. Lo curioso es que el proyecto se ha comparado con las mencionadas producciones. En conversación con otros periodistas invitados, se trasluce que **hay visiones enfrentadas**, aunque todos parecemos coincidir en que *Days Gone* no apunta a la excelencia. Eso no quiere decir que la obra carezca de calidad. De hecho, tras probarlo en profundidad, creo que estamos ante un videojuego que aspira a ser notable.

«Escogimos Unreal Engine 4 después de barajar múltiples opciones, sobre todo porque tiene una buena selección de herramientas, pero todo **el renderizado se ha realizado con la tecnología de Sony**», explica Garvin. El juego se ha beneficiado de los recursos de sonido de la compañía ni-



Imágenes del juego

"EL AMOR Y LA VIOLENCIA SON DOS TEMAS QUE SE SOLAPAN EN DAYS GONE, UNA DE LAS MISIONES PRINCIPALES RETRATA DICHA DICOTOMÍA A LA PERFECCIÓN"

pona. Por eso han querido puntualizar, quizá para dejar claro que esta es una verdadera producción *first party*, que a pesar de valerse de un motor de terceros, *Days Gone* está arropado por PlayStation.

En una vida pasada, **Deacon St. John** era un tipo relativamente ordinario. Bajo el cuero y la apariencia ruda, palpitaba un corazón vivo. La mujer se llamaba Sarah, una muchacha rubia, joven como el protagonista, con la que decide casarse. Los primeros compases del título, en formato prólogo, ponen al jugador en una situación de tensión. La chica sufre heridas de consideración y Deacon trata de evacuarla en helicóptero a toda costa, algo que consigue no sin dificultades. Sin embargo, los capítulos venideros dejan claro que no ha sobrevivido. No sabemos si ha muerto por sus heridas o si ha caído presa de la infección, pues durante la sesión no se ha mencionado. Eso sí, hemos probado la primera hora de juego y luego hemos pasado a otro punto de la historia, por lo que la elipsis ha podido ser de varias horas. El director creativo ha asegurado que todas las piezas narrativas encajarán en la versión final, como no podía ser de otro modo.

Una vez pasado el prólogo conocemos a Boozer, el mejor amigo de Deacon. Juntos recorren las carreteras de este Estados Unidos postapocalíptico. En **situaciones extremas**, sale a relucir lo mejor y lo peor de la naturaleza humana. La generosidad y el compañerismo contrastan con la necesidad de aprovecharse de la situación de caos. *Days Gone* refleja perfectamente esa dualidad. Los monstruos representan la figura del terror primigenio, mientras que algunos humanos encarnan un rol parecido, aunque lo hacen desde una posición inmoral, porque son seres pensantes.

Cuando los personajes bajan de la moto y hallan a la mujer moribunda, pronto queda patente que sus heridas se deben a las acciones de un hombre. Exploramos el escenario en busca de pistas e iniciamos una persecución que desemboca en una **ensalada de tiros**. El enemigo, acribillado por las balas, sigue vivo y ruega a Deacon que acabe con su agonía. Sin embargo, el motero le exige información. El desdichado duda, pero se imagina a sí mismo devorado por las criaturas que vagan por los aledaños. «¡Acaba con mi sufrimiento, no permitas que me coman», ruega. El motero accede, siempre y cuando le proporcione cierta información.

El **amor y la violencia** son dos temas que se solapan en *Days Gone*. No en vano, una de las misiones lo retrata a la perfección. Deacon, sigiloso, se encarga de todos los engrendros, limpia el camino de enemigos y sigue la ruta hasta el final. Cuando alcanza su destino, después de matar a muchos de esos monstruos, una lápida le espera, la de su mujer. Es un momento emocional en el que el protagonista la recuerda y se promete a sí mismo que nunca permitirá que ese lugar sea profanado por las criaturas de nuevo.

El diseño jugable es, en cierto modo, una amalgaba de mecánicas conocidas. Los elementos de *crafting* y de supervivencia los hemos visto en otros juegos, así como el *gunplay* en tercera persona. Pese a ello, **el conjunto funciona bien**. Más problemas le veo al planteamiento de su mundo abierto, demasiado arcaico y con todos los tics del género, campamentos incluidos. ■

"EL DISEÑO JUGABLE ES UNA AMALGAMA DE MECÁNICAS CONOCIDAS"

UN APOCALIPSIS SIN ZOMBIS

también es posible

por Juan Montes

Insistimos en que no son zombis». Así de tajante se mostraba Emmanuel Roth, animador principal de *Days Gone*, al ser cuestionado por los compañeros de *VG24/7* acerca del título exclusivo de PlayStation 4 y de las criaturas que pueblan su mundo. Durante todo este tiempo, desde que la propuesta fuera presentada en el E3 2015, se ha considerado al juego de Bend Studio como una nueva apuesta por el género de zombis. Sin embargo, el mensaje de Roth se ha repetido hasta la saciedad para desmarcarse al máximo posible de las inevitables comparaciones con *The Last of Us* u otros videojuegos de corte similar. **¿Es posible considerar este videojuego postapocalíptico como una propuesta sin zombis?**



Days gone intenta expandir LA IDEA DE UNA PANDEMIA. SIN LA PRESENCIA DE zombis

Los no muertos te muerden y te infectan. Y eso no ocurre aquí», seguía argumentando Roth, con un visible enfado que se hace patente en cada miembro del estudio, como es el caso de Jonh Garvin, director creativo de *Days Gone*, en repetidas entrevistas. Esta reticencia a tratar la exclusiva de PlayStation 4 como un videojuego de zombis al uso se debe a que desde **Bend Studio** consideran que han creado algo único. Un título que no puede compararse con ningún otro que se haya visto hasta el momento, aunque a ojos del consumidor eso pueda parecer una quimera.

Pero ¿qué convierte a *Days Gone* en un videojuego diferente a una propuesta convencional de zombis? ¿Por qué desde Bend Studio lanzan un bufido cada vez que se menciona a la obra de Naughty Dog, uno de los mayores éxitos de la historia de PlayStation? Obviamente, **cada estudio quiere ofrecer una identidad propia a su licencia creativa** y trata de alejarla de otros productos con prismas similares. Aunque puedan existir referencias de otras historias, el objetivo siempre es generar un concepto diferente. Si *The Last of Us* trascendió por la excelente relación entre sus personajes, la aventura de Deacon St. John quiere hacerlo por otros motivos.

Pero no quiero continuar sin hacer hincapié en el desliz de Roth al definir a los no muertos, ya que **el origen de estos seres no implicaba ningún tipo de infección**, sino criaturas subyugadas a una falta de consciencia, por lo que en un inicio fueron relacionados directamente con



esclavos, como cuenta la obra *Voodoo en Haiti*,de Alfred Metraux, entre otros escritos. De hecho, resulta llamativo que Bend Studio haya escogido ese nombre para el personaje protagonista, teniendo en cuenta que una de las figuras más ligadas a la cultura zombi ha sido el periodista inglés Spencer St. John, quien en 1880 dio a conocer el ritual haitiano por el que numerosos jóvenes eran sacrificados por las tribus, para luego resucitarlos y trabajar en esclavitud, sin uso de su conciencia.

No obstante, hay que romper una lanza a favor de Bend Studio en este sentido: *Days Gone* no es el clásico videojuego del género de zombis. La nueva licencia exclusiva de PlayStation se está labrando una identidad propia, aunque las comparativas sean inevitables a estas alturas. No hay que centrarse solo en el título protagonizado por Joel y Ellie para encontrar similitudes, sino que otros nombres como *Dying Light*, *Dead Rising* o *Dead Island* también pueden saltar a la palestra para ofrecer elementos que se mezclen en el cóctel del título que se estrena el 26 de abril. Como es lógico, **el equipo de desarrollo ha tenido inspiración en otras franquicias**, pero eso no significa que sea un título más que se una a la lista de los mencionados unas líneas más arriba.

El primero de los aspectos que define a las criaturas del juego para hacerlas diferentes de los zombis clásicos en el sector del ocio electrónico es su modo de comportamiento. No son engendros comunes, sino que hacen alarde de una **inteligencia poco habitual en el género**. «Cada componente de esa enorme horda tiene su propia inteligencia artificial, que lo



llevará a cometer acciones distintas de las de sus compañeros en función del jugador, pero al mismo tiempo, piensan como una sola **mente colmena**», explicaban Ron Allen, diseñador de *gameplay* y Eric Jensen, diseñador de mundo abierto, en una entrevista concedida a *GameSpot*. Algo que también se traduce en diferentes infectados con una actitud definida, por lo que la amenaza se trasladará de manera diferente en cada momento. Así que sí, nos vale pulpo como animal de compañía: no son zombis de propio derecho.

John Garvin ha sido uno de los más enérgicos a la hora de expresar la imperiosa necesidad de entender que los zombis no existen en el exclusivo de PlayStation 4. «En nuestro juego, son parte de un ecosistema. **Son criaturas vivientes**. Están vivos en el mundo; tienen una vida propia, necesidades, puedes aprenderlas y explotarlas. Siento bastante pasión al afirmar que este no es un juego de zombis», le contaba a *Variety* hace tan solo unas semanas. De hecho, parece que el único que ha tenido experiencia con estas criaturas durante el desarrollo ha sido Sam Witwer, actor que da vida a Deacon, quien, paradójicamente, interpretó a un zombi en la serie *The Walking Dead*.

Es fácil llegar a la conclusión de que Bend Studio no reinventa la rueda, pero hasta el momento ha habido pocos títulos de temática zombi que se hayan lanzado a mezclar mundo abierto, supervivencia, gestión de recursos y acción desmedida. *Days Gone* tendrá todo eso, intentará unir pequeños pedazos que han ido dejado otras obras en los últimos años para generar algo que consiga

LA INFECCIÓN ES SOLO UN *elemento más* DE UN ECOSISTEMA DESMORONADO

atrapar al jugador con una fórmula fresca y dinámica. Soy consciente de la urticaria que pueden provocar estas palabras en el seno de la compañía, pero podríamos definirlo como **un juego algo menos personal e íntimo que *The Last of Us***, con un mundo más vasto y vivo por explorar. En esa amplitud es donde se muestra la verdadera diferencia.

Y la idea se sustenta en transformar el concepto de esta clase de apocalipsis, en hacer olvidar al jugador que se encuentra en un mundo devastado por una infección y que se adentre en su espectro con una premisa diferente: la de sobrevivir ante los numerosos peligros de ese ecosistema tan voraz. El objetivo es que los engendros, los *freakers* —tal y como los definen desde la compañía desarrolladora—, sean solo un elemento más que complete este nuevo universo; los enemigos sirvan de catalizador para demostrar que el mundo se ha desmoronado sin que eso suponga que sean el punto central de ello. Todo esto con la intención de hacer olvidar un género que se ha transformado en todo un fenómeno a lo largo de los años.

Los zombis han sido protagonistas de propuestas que han triunfado en la época moderna, provocando incluso **cierto hastío ante la proliferación de títulos basados en dicha premisa**. Los tiempos están cambiando y *Days Gone* pretende ser uno de los precursores a la hora de entender la evolución de las infecciones. Entre algunas de las particularidades que señalan en esta dirección, destaca que la contaminación no solo afecta a los humanos, sino a todos los mamíferos. Una idea más que confirma el argumento de que el virus sea un eslabón más de un mundo devastado, colándose en sus grietas.

Sagas como *Resident Evil* exploran la utilización de armas bioquímicas para crear las infecciones que generan zombis sin cesar, unas criaturas que pierden por completo la consciencia. En esta ocasión, **las criaturas evolucionan de manera constante**, con una inteligencia asombrosa para demostrar que no son monstruos sin cerebro que tan solo piensan en alimentarse, sino que forman parte de una nueva especie con cualidades diferentes a las de los humanos.

El **elemento de veracidad** también es una buena prueba que demuestra que *Days Gone* apunta a ser un videojuego diferente: la infección en animales mamíferos, tal y como sucede en el juego, se ha dado en algunos casos de manera reciente. Conoci-

no hay nadie capaz

DE SALVAR A LA HUMANIDAD

del desastre

do como el virus zombi de los ciervos o caquexia crónica, es una de las enfermedades que más estupor ha causado en los últimos tiempos, susceptible de afectar también a humanos a través de un consumo de carne en mal estado. «Es posible que la cantidad de casos humanos sea sustancial y no sean eventos aislados», manifestaba Michael Osterholm, director del Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC), en declaraciones al *New York Post*.

De este modo, aunque aún se desconozcan los motivos que inician el contagio de las criaturas que forman parte de la apuesta de Bend Studio, el título exclusivo de PlayStation 4 pretende ser el reflejo más realista posible de la transformación del mundo en un entorno postapocalíptico. En esta ocasión **no hay ningún tipo de héroe que pueda salvar a la humanidad del desastre**, sino una parte más de ese cataclismo. Y es que en algo tienen razón John Garvin y su equipo: una pandemia de zombis también es posible en los videojuegos. ■





DEACON es un personaje ÚNICO

··· John Garvin ···

El guionista y director creativo de *Days Gone* es un veterano de Bend Studio. Ha encabezado proyectos desde la época de *Syphon Filter*.

Escribe: Borja Ruete · **Fotografía**: Alejandro Castillo


NO SON
MUERTOS
VIENTES
DAYS GONE

A solas con

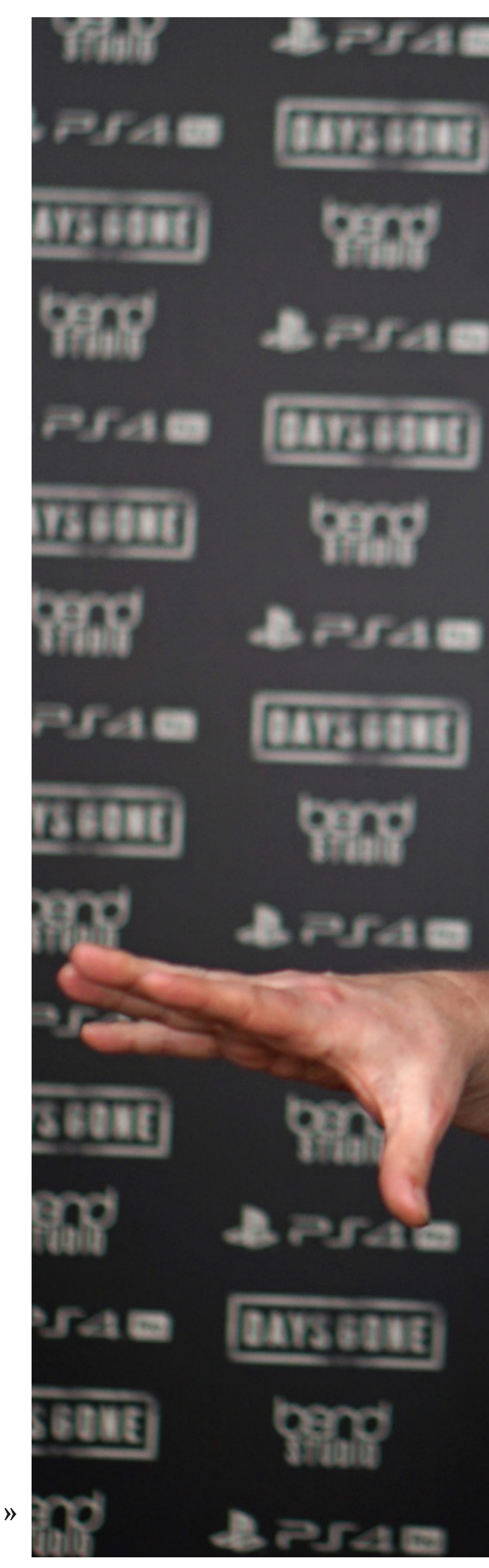
JOHN GARVIN

John Garvin y Bend Studio regresan a los desarrollos de alto presupuesto tras trabajar, durante varios años, en proyectos destinados a consolas portátiles

Diseñar **un juego de mundo abierto** es un reto, un desafío que se intensifica porque los títulos con este planteamiento han imperado y evolucionado a lo largo de los últimos años. Dentro del catálogo de PlayStation 4, los estudios internos de Sony han creado experiencias como *Horizon Zero Dawn* o *Marvel's Spider-Man*, este último con un planteamiento de mundo abierto conservador, si bien el desplazamiento por los entornos es satisfactorio como pocos.

Durante la presentación de *Days Gone* en Madrid, la nueva obra de Bend Studio fue comparada con la reciente aventura del trepamuros. En un primer vistazo, la base conceptual de su *open world* no dista demasiado de la de este Estados Unidos postapocalíptico, en el sentido de que ambos comparten un diseño algo arcaíco. Sin embargo, como en el caso de *Marvel's Spider-Man*, sí que ofrece ciertos elementos diferenciadores: «Imagina que esto fuera un *Uncharted*, un juego de 20 horas muy lineal que está compuesto por una serie de piezas y que va desde el principio hasta el final. Queríamos probar esto, pero en un juego de mundo abierto», se sincera John Garvin, guionista y director creativo de *Days Gone*, en una entrevista con *Game Informer*. En ese mismo artículo, su máximo responsable asegura que **las misiones secundarias no diluirán la historia** principal, pues la gran mayoría de líneas argumentales secundarias aportan nuevos matices al guion.

La visita de John Garvin a España nos brinda la posibilidad de charlar un rato con él. Entramos en una salita pequeña, de nuevo con las cámaras de *GamesTribune*, nuestro programa de televisión en la plataforma UBEAT. Abro la libreta en la página indicada y le pregunto precisamente por eso, por los retos a la hora de construir *Days Gone*. «Lo más difícil es el tamaño del juego», revela. «Se trata de un proyecto ambicioso para PlayStation 4. Diseñar un juego de mundo abierto te obliga a **buscar la inmersión** en un título que dura muchas horas». Para »




DAYS GONE
bend STUDIO
PS4



» Garvin, la clave es garantizar la introducción de los elementos narrativos, «asegurarse de que siempre incorpores nuevos personajes y nuevas líneas argumentales, y que todas confluyan en el argumento principal».

Days Gone narra la historia de **Deacon St. John**, un personaje roto por la pérdida que evoluciona a medida que viaja por el mundo e interactúa con otros personajes. «De alguna manera, la forma de contar historias es la misma, porque giran en torno al concepto de transformación». Este título cuenta con un personaje que «aprende y crece» mientras resuelve problemas. «El desafío ha sido el tamaño y el hecho de hacerlo épico», explica Garvin. Según el creativo, «todo juego *first party* intenta crear una experiencia emocional», por lo que es muy importante construir un buen protagonista. «Desde mi punto de vista, Deacon St. John es un personaje único con el que nunca has jugado antes. Su contexto, lo que encarna el principio del juego y el viaje en el que se embarca es muy especial para nosotros». Tanto desde «una perspectiva argumental como del personaje, sin olvidar el prisma jugable, deseamos **crear un mundo abierto que funcione en base a sistemas dinámicos**». Garvin reconoce que muchos pensarán al principio que es como otros tantos juegos del género. «Realmente no lo es, porque el mundo está vivo y puedes interactuar con él de mil maneras», subraya. De acuerdo con sus palabras, «las criaturas vivientes» se interrelacionan de un modo que a veces no resulta predecible. «Es lo que hace el mundo peligroso todo el tiempo», el matiz que lo convierte en un «juego único».

UNA SECTA QUE SIMPATIZA CON LOS ENGENDROS.

A Bend Studio le disgusta que en los medios de comunicación hablemos de zombis y no de engendros. Aunque en *Resident Evil*, a medida que la franquicia fue evolucionando, las criaturas descerebradas empezaron a idear estrategias, toda vez que la cepa del virus se sofisticó, la esencia de los zombis es que se mueven por instintos. Por tanto, ni piensan ni urden planes contra el enemigo. Su única finalidad es saciar sus bajas necesidades, generalmente la más elemental, la del comer. En *Days Gone* **no hay muertos vivientes**, sino criaturas vivas que en cierto modo se comportan de manera astuta. «Queríamos basarnos en la realidad», sostiene. «En »



Deacon St. John ha perdido a su mujer, pero continúa luchando por sobrevivir en un mundo colapsado por el caos.

» el mundo real, los animales no se llevan bien entre otros, se cazan y se matan, son territoriales. Eso es exactamente lo que hacen los engendros». La horda es muy peligrosa, se jerarquiza en manadas que «dominan territorios y migran», buscan zonas concretas de alimentación, y si alguien o algo se acerca, atacarán al momento. Además, «ponderan si pueden tener éxito o no».

Se dice que el ser humano es una especie racional e inteligente, la única que posee las herramientas cognitivas necesarias para decidir en función de ciertos principios que le permiten alcanzar una finalidad concreta. **La conciencia de la propia mortalidad** es uno de los aspectos que nos diferencian del resto de animales que, aunque instintivamente huyan de los peligrosos o se enfrenten a ellos, desconocen que en algún momento serán polvo, alimento de la tierra o pasto de otros animales. Para la humanidad, la muerte es una realidad con la que debemos convivir en el día a día. Sabemos que vamos a morir, pese a que desconocemos lo que hay después, si es que verdaderamente existe un después. Esa imposibilidad de explicar lo que representa la muerte nos ha llevado por el camino de los dioses, de la religión. Lo que la ciencia no es capaz de explicar lo hace la figura de un ser o de un conjunto de seres divinos, arquitectos del mundo que velan por nosotros (o no, depende). Mientras que las religiones mayoritarias se canalizan a través de instituciones y de cultos teológicos bien reglados, con sus distintas corrientes y líneas de pensamiento, las sectas tienden a ser minoritarias. La sociedad las contempla con malos ojos »

“

ME APASIONAN LAS SECTAS EN EL MUNDO REAL

”

» y desconfianza, ya que algunos cultos entrañan ritos extraños e incluso peligrosos. En *Days Gone* también se ha conformado una secta, los defensores de los *rippers*, una de las especies de engendros que pueblan Estados Unidos en el universo ficticio de este juego. ¿Cómo es posible que un grupo de personas, supuestamente racionales, pueda defender a unos monstruos asesinos?

«Por qué existen las sectas en el mundo real y por qué actúan de la forma en la que actúan? ¿Por qué se juntan en una habitación y se matan entre sí?», se cuestiona Garvin. «No lo sabemos». Contravienen el principio de la racionalidad del ser humano, rompen con las reglas de la ética y de la moral que como sociedad nos hemos dado y tejen un microcosmos en el que dictan sus propias normas. Si algo así ocurre en sociedad, ¿qué pasa cuando esa estructura social se descompone? *Rest in Peace*, y no lo digo solo por el destino de la especie, sino porque ese el nombre de la secta. Dice Garvin que «ven el mundo y lo interpretan a través de los ojos de su líder, un tío llamado Carlos». Para el director creativo, **es la forma en la que todas las sectas funcionan**. «Las observo en el mundo real y me apasionan, porque desconozco los motivos por los que los líderes de las sectas son tan exitosos a la hora de reclutar a personas y de hacerles creer en lo que ellos creen». En un mundo sin ley ni orden, una secta de estas características puede ser verdaderamente aterradora. «Y eso es más o menos lo que representa la secta de los *rippers*: hacer el mundo peligroso y hórrido, agrupar a personas que deberían ser racionales pero que piensan en ser como ellos. No tiene mucho sentido, pero las sectas tampoco la tienen».

Uno de los misterios de la vida es la muerte, pero también la génesis. «*Cogito ergo sum*», «pienso luego existo», decía el filósofo francés René Descartes mediante esta locución latina, que resalta como ninguna la conciencia del homo *sapiens sapiens*. Sabemos que existimos, pero no por qué estamos aquí. Como especie, tratamos de dar un sentido a todo, de comprender cada uno de los aspectos de nuestra vida, por lo que los misterios irresolubles nos resultan muy frustrantes. Lo mismo nos ocurre con el arte: siempre **tratamos de buscar las claves que nos permitan entender el conjunto**. Al mismo tiempo, los enigmas constituyen un incentivo al descubrimiento. En la nueva producción de Bend Studio, una de las mayores incógnitas es por qué demonios ha ocurrido lo que ha ocurrido. Se lo pregunto a Garvin por si cuela, aunque sé de antemano que va a reconducir la respuesta hacia otro destino: «Lo que puedo decirte es que tienes la opción de enterarte tanto como quieras. Sí, en la primera hora de juego no damos demasiada información sobre la »




DAYS G


DAYS GONE



» infección. Queremos que nada más empezar llegues a la parte emocional, al corazón de la historia, pero si estás interesado en toda la información de contexto está en el mundo para que la descubras. Los signos de lo que ha ocurrido se hallan por todas partes, la infección se expandió, puedes detectar los puntos clave donde comenzaron las zonas de cuarentena, los campos de refugiados, los trenes que llevaron los cadáveres para enterrar, etc». El jugador que tenga curiosidad dispondrá de acceso a grabaciones y a «los estudios sobre los primeros infectados que aparecieron en esa zona dos años antes. Toda esa información está disponible, solo tienes que esforzarte en encontrarla».

LA MOTO, UN PERSONAJE MÁS

En los mundos abiertos, el desplazamiento es una cuestión crucial, puesto que el jugador pasa muchas horas yendo y viniendo de un sitio a otro. Por el contrario, aquí «solo posees un vehículo. En la mayoría de los mundos abiertos cuentas con más de uno, y además son prescindibles: si te quedas sin gasolina simplemente vas a por otro». **Bend Studio bosquejó los conceptos jugables alrededor de la moto**, que se ha tornado en un personaje más de la narración y que funciona como punto de guardado. John Garvin lo explica con más detalle: «Deacon atesora tres cosas importantes en el juego: Sarah, su mujer, Boozer, su mejor amigo, y la moto, que es parte del personaje y una de las razones por las que exploramos la idea de tener a un tío que era miembro de un club motero antes de que el mundo acabara, porque eso nos dio una forma de pensar en la forma en la que iba a moverse por el mundo». De hecho, «este es un título en el que todo se construyó con la moto en mente: la forma en la que las carreteras y los puentes se han erigido o el sistema climatológico, que hace más difícil la circulación si está lloviendo, porque el terreno se vuelve resbaladizo, todo esto funciona conjuntamente para crear una experiencia única».

Una de las peculiaridades de *Days Gone* es la zona en la que se desarrolla, que tiene mucho que ver con el emplazamiento del propio estudio. «Estamos en el desierto del noroeste pacífico, por lo que el clima es inclemente. Ahora mismo, en el lugar donde está Bend Studio, han caído varias capas de nieve, cerca del aeropuerto, en los aledaños de las autopistas. Y eso es muy común en esta zona, especialmente en el desierto, donde las elevaciones son mayores y las temperaturas son extremas. Ambientamos el juego en este lugar porque **queríamos que el jugador experimentara un montón de sistemas climáticos** distintos en distancias cortas. Así funciona en el mundo real». El director y guionista resalta que las condiciones no solo afectan a las carreteras, sino también a los enemigos. «Los engendros, cuando cae la noche y hace frío, son más fuertes, tienen un metabolismo rápido. Si baja la temperatura son muy peligrosos».

Cuando la revista *GTM* se sentó para conversar con John Garvin todavía no se habían desvelado los planes de futuro. Ahora sabemos que el videojuego recibirá varios contenidos descargables, aunque aún no se ha destapado en qué consistirán. Lo que sí se ha confirmado es que los *DLC* no tapará agujeros argumentales, un aspecto que encaja con las últimas frases que nos dejó su guionista. «**Creo que los mejores juegos tienen una historia potente que cuenta con un principio, un nudo y un desenlace**. *Days Gone* es un título independiente con un argumento sólido. ¿Se convertirá en una franquicia? Lo decidiremos cuando se lance. A continuación, pensaremos en lo que ocurre después».●





Mortal Kombat 11.

por Juan Pedro Prat

La escena competitiva de lucha lleva un tiempo sin tener **una entrega actualizada** de *Mortal Kombat*. Aunque la saga de NetherRealm Studios ha estado presente en las estanterías de las tiendas y en muchos eventos competitivos gracias a la versión completa de *Mortal Kombat X*, lo cierto es que los más fanáticos de esta cruda licencia necesitamos ya nuestra dosis de sangre fresca. El equipo de Ed Boon ha estado trabajando en la undécima iteración de su marca más famosa **durante unos cuatro años**, lo que les ha permitido macerar bien los cambios que se han implementado, las novedades a presentar y también el escenario tan brutal en el que nos vamos a poder mover todos los jugadores a partir de este mismo mes.

Mortal Kombat 11 se presentó durante los pasados The Game Awards y, como siempre, se sirvió de su extrema explicitud para atraer la mirada de todos los que se encontraban en el auditorio de los premios y también de los que estaban tras la pantalla. La pelea entre un **Raiden** enloquecido y un **Scorpion** dispuesto a bajarle los humos fue suficiente para ver que, aunque la fórmula seguía siendo la misma, nosotros necesitábamos ese juego para empezar a hacer correr la sangre de nuestros enemigos.

Una entrega que funciona con un ***motor propio***

Mortal Kombat 11 no ha dado el salto a Unreal Engine 4 como se pensaba inicialmente, sino que usa una versión muy personalizada de Unreal Engine 3.

"REGRESAN PERSONAJES CLÁSICOS CON NUEVOS ASPECTOS"



Una diosa con intenciones ocultas

—

Kronika será el enemigo a batir en esta entrega, pero será también el motor que moverá toda la trama de la historia.

Varios meses después de este primer contacto, las cosas han cambiado bastante, ya que el estudio desarrollador ha ido presentando poco a poco **algunas de las nuevas características** que va a tener esta entrega y también algunos de luchadores que van a participar en ella.

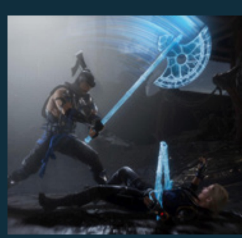
Uno de los principales pilares en los que se va a sustentar *Mortal Kombat 11* es en su historia. Si bien los juegos de lucha no suelen tener un hilo argumental sólido, esta saga ha querido darle siempre **un papel protagonista** al trasfondo que hace que se puedan llevar a cabo esos combates. Licencias como *Tekken*, *Soul Calibur* o *Dead or Alive* también se han esforzado por incluir una narrativa con mayor peso, pero no se han caracterizado, precisamente, por ser este uno de sus puntos fuertes.

En el caso del juego que nos ocupa, Raiden ha desestabilizado la propia existencia de los mundos con sus acciones, y aquí entra en juego **Kronika**, uno de los nuevos personajes creados para *Mortal Kombat 11* y una especie de deidad temporal. La diosa quiere reunir a los luchadores que sean capaces de detener al guerrero del trueno y como recompensa les promete una era completamente nueva. Los **viajes temporales** serán el principal recurso del que se servirán en NetherRealm Studios para darle un

Imágenes del juego







"NETHER REALM EMPEZÓ A TRABAJAR EN *MORTAL KOMBAT 11* TRAS FINALIZAR *INJUSTICE 2*, DE AHÍ QUE NO HAYAN DADO EL SALTO A UNREAL ENGINE 4"

golpe a la narrativa y potenciarla en este nuevo juego. El propio **Ed Boon**, creador de *Mortal Kombat*, afirmó en una entrevista con el blog oficial de PlayStation que están recogiendo los **eventos de todos los juegos** para incorporarlos a la línea de tiempo en la que se desarrolla *Mortal Kombat 11*. Esto da como resultado que guerreros como **Liu Kang**, **Johnny Cage** o **Jade** se encuentren con versiones más jóvenes de sí mismos mientras intentan poner en orden las piezas del mismísimo tiempo.

Pero la historia no es la única característica que el estudio de Warner Bros. ha mejorado para la undécima entrega de *Mortal Kombat*. Los combates, que es la base jugable de esta saga, también han pasado por **un proceso de mejora** de cara a una renovación que impresione a los jugadores. *Mortal Kombat 11* se mantiene en las dos dimensiones y se han ramificado sus opciones para ofrecer combates más tácticos y brutales. Se han añadido **unos contadores de ataque y defensa** que permitirán al jugador efectuar una ofensiva y una defensiva más contundentes **pero limitadas**. A esto se suma el regreso de los conocidísimos *Fatalities* y *Brutalities*, los movimientos característicos de *Mortal Kombat* que presentan ejecuciones muy **cinematográficas y violentas** para acabar con el enemigo.

Para darle más variedad a los encuentros, NetherRealm ha creado unos nuevos movimientos llamados ***Fatal Blows***, una tercera opción para machacar al oponente que solo se puede activar cuando **los niveles de vida caen por debajo del 30%.** Son, como cualquier otra de las ejecuciones típicas de *Mortal Kombat*, tremendamente explícitas y muy viscerales.

Pero donde realmente hay que poner el foco si hablamos de novedades es en **el sistema de personalización** en el que ha estado trabajando el equipo de Ed Boon. Esta característica la han tomado directamente de *Injustice 2*, el título protagonizado por los héroes y villanos de DC. Gracias al trabajo en esta saga, NetherRealm Studios ha perfeccionado un mecanismo que permite a los jugadores **ajustar muchos de los elementos** que forman parte de los personajes. Y no solo nos referimos a elementos estéticos, sino también a armas, ataques brutales e incluso algunos parámetros que afectan directamente a los movimientos de los luchadores en combate.

La idea es darle al jugador las herramientas necesarias para crear una experiencia propia en *Mortal Kombat 11*, algo que no pueda compararse con otro jugador, ya que no habrá dos personajes iguales, ya sea por aspecto o por técnicas.

Mortal Kombat 11 traerá consigo, inicialmente, **unos 25 personajes jugables**. La mayoría de ellos son grandes estrellas de la lucha brutal, pero también se han añadido nuevas creaciones de las que no sabíamos nada hasta ahora. Kronika, la villana de la entrega, no será de esas nuevas incorporaciones, pero sí **Geras**. Este guardián parece estar relacionado con ella, ya que también es capaz de hacer **uso de las arenas del tiempo** para ejecutar sus ataques y movimientos en combate.

Al igual que ocurrió con *Mortal Kombat X*, NetherRealm planea lanzar **más personajes a través de DLC**, una opción que permitió a la entrega anterior ampliar su oferta de personajes en cuatro personajes adicionales provenientes tanto de la saga como de otras licencias audiovisuales. ■

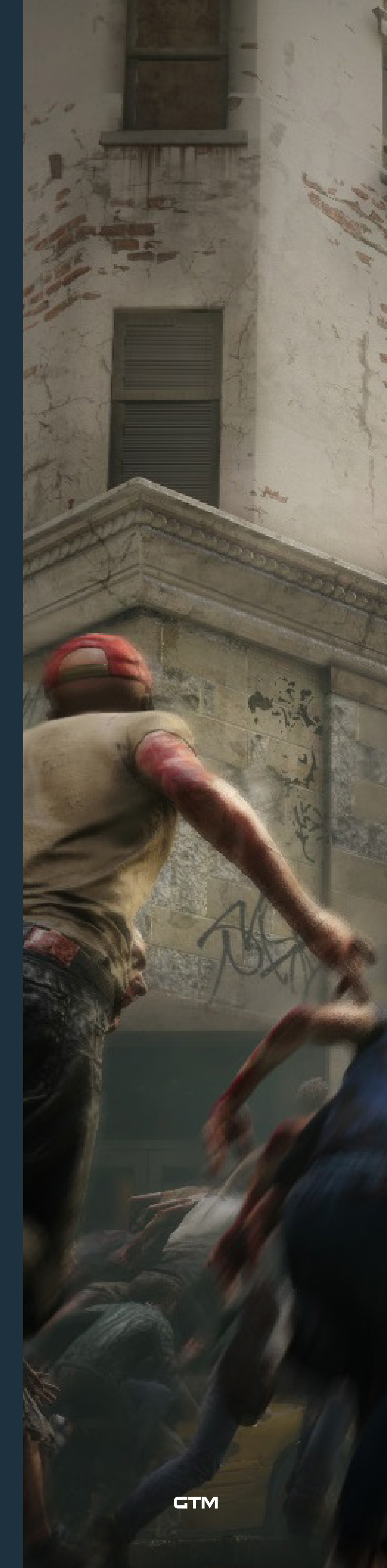
"ESTA ENTREGA MULTIPLICA LA EXPERIENCIA BRUTAL DE LA SAGA"

World War Z.

por Juan Carlos Saloz

Cuando llegue el apocalipsis, lo primero que haremos los periodistas será coger la grabadora. En nuestro afán por cumplir con nuestra misión, seremos capaces de ponernos en peligro tan solo por tener la exclusiva. Por informar al mundo de lo que está pasando. Por hacer entender a los ciudadanos, y de paso a nosotros mismos, la amenaza a la que nos enfrentamos. **Cuando llegue el apocalipsis, seremos los primeros en morir.**

En las películas catastrofistas como *Godzilla* o *Hijos de los hombres*, siempre hay una pantalla que informa al protagonista, y de paso al espectador, de lo que está sucediendo. Ataviado con camisa y corbata, un hombre tan neutro como el champú de bebés mantiene la compostura mientras advierte al mundo de que le quedan unas horas de vida. **Moriremos, sí, pero lo haremos informados**. Perderemos la vida en comunión mientras un televisor da la despedida a una raza, la humana, con cientos de miles de años. Estos últimos mensajes pueden llenar de esperanza a los últimos supervivientes, o quizás desesperanzarlos, pero con las palabras del presentador se cierra la historia de la humanidad y, de paso, la del periodismo. **Después de ese informativo no hay nada. Solo luz, fuego y destrucción.**





UN GÉNERO QUE NUNCA MUERE

Adaptando la mejor literatura de zombis

Saber interactive tratará de introducir la mitología de Max Brooks en un nuevo videojuego. Pero ¿sabrá sintentizar cada matiz del producto original? De momento, parece que será una versión demasiado libre de la novela.

Pero ¿y si pudiéramos superar este trance humanitario? **¿y si alguien sobreviviera y lo escribiera todo tras vivirlo de primera mano?** Con una premisa similar nació *Guerra Mundial Z*, libro escrito por Max Brooks en 2006. Llegó bajo el subtítulo *Una historia oral de la guerra zombi*, y nada pudo definirlo mejor. Hasta la fecha, es el mejor libro sobre zombis escrito en toda la historia, y tan solo le sigue de cerca *Zombi – Guía de supervivencia*, escrito por el mismo autor tres años antes.

Max Brooks redefinió hace más de una década un género que se cinceló con George A. Romero, se perfeccionó con Robert Kirkman y se pervirtió, en demasiadas ocasiones, por tantos autores que necesitaría una revista entera para mencionarlos. Hasta que llegó Brooks, los zombis seguían relegados a la **serie B** en la que nacieron. Pero su obra los puso en primera línea y acaparó las estanterías de críticos remilgados que hasta entonces se habían negado a poner el pie en el género.

Las virtudes de Brooks son muchas; desde su capacidad de síntesis para compendiar un complejo fin del mundo en un puñado de páginas, hasta su cuidado estilo en cada metáfora que utiliza. Pero donde se deja la piel en lo que cuenta. El autor resume todas y cada una de las consecuencias del virus a través de **entrevistas con los principales implicados**. El protagonista es un agente de la Comisión de Posguerra de las Naciones Unidas, pero no es él quien tiene la palabra. A lo largo de capítulos cortos pero definitorios, las voces de militares, médicos, refugiados, amas de casa, oficinistas y hasta empleados de la Casa Blanca narran el horror de la última guerra mundial posible.



Brooks no necesita un narrador omnisciente para explicar todas y cada una de las causas y consecuencias de un apocalipsis zombi. Al igual que hace Svetlana Alexievich con el este de Europa en sus libros, **la narración de Brooks parte de la disparidad de opiniones y perfiles** para retratar una catástrofe tan realista que no parece que estemos leyendo ficción. Al final del libro, lo que menos importa es que millones de zombis hayan tomado el planeta, sino lo que un contrabandista chino tenga que decir al respecto.

Cuando se intentó adaptar *Guerra Mundial Z* al cine en 2013 —y digo intentó porque, a pesar de su buena factura, nada tiene que ver con la novela original—, muchos creímos que veríamos a Max Brooks entrevistando a todos y cada uno de los implicados en el libro, quizás como un falso documental o como una narración en primera persona. Pero cuando vimos al guapo de Brad Pitt liderando el elenco, rápidamente supimos que nada tendría que ver el filme con su base narrativa.

Efectivamente, *Guerra Mundial Z* fue una película efectista de zom-

bis. Mucho mejor que otros desastres como *Resident Evil*, pero al servicio del espectáculo y sin un solo rasgo de la crítica política que, en definitiva, servía como tesis de la novela. Siguiendo la estructura clásica del viaje del héroe y sin tener nada que decir sobre la sociedad que conformamos, el filme pasó sin demasiada gloria y **se fue marchitando a medida que pasaron los años.**

Ahora, Saber Interactive está a punto de lanzar su propio *Guerra Mundial Z*, un videojuego basado en la película —que no tanto en el libro— que llegará el 16 de abril a PlayStation 4, Xbox One y Windows. En el tráiler de presentación, el videojuego presumió de contar con hordas de miles de zombis —que además corren—, de una inteligencia artificial que hace actuar a los zombis como si de enjambres se tratasen. Además, cuenta con **un «sistema avanzado de Gore»**. O sea, sangre a cascoporro.

"AUNQUE SEA BUENO, SERÁ UNA OPORTUNIDAD PERDIDA"

La entrega parece que satisfará a los nostálgicos de *Left For Dead* y saciará a los más sangrientos que llevan unos años de sequía en el género. Buscará ser un digno competidor de *Days Gone*, algo que no parece que vaya a conseguir en primera instancia, y **buscará llenar de espectáculo un apocalipsis de muertos vivientes**. Pero... ¿dónde está *Guerra Mundial Z*?

El juego de Saber Interactive será **una oportunidad perdida**. Quizás sea sensacional, pero será una nueva perversión hacia la marca de Brooks. La buena noticia es que *Days Gone*, a pesar de ser un nuevo entretenimiento frenético, sí parece tener la profundidad que un título que refleja un apocalipsis merece. Además, siempre nos quedará *The Last of Us*, lo más cercano que hemos visto nunca a lo que Max Brooks quiso retratar con su maravillosa novela. ■

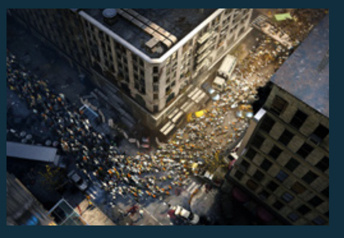
Imágenes del juego



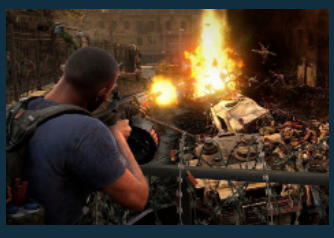
Los zombis como enjambre organizado

—

Uno de los mayores atractivos del videojuego es su concepción de los zombis como un todo inteligente al que debemos enfrentarnos. No se ayudan entre ellos, pero actúan conjuntamente sin que siquiera lo sepan.



Visitaremos todo el mundo. El juego nos llevará a Jerusalén, Nueva York, Moscú y varias ciudades más para ponernos a prueba en cualquier ámbito. ■



Una delicia para los expertos. En Saber Interactive prometen una experiencia extrema para los más dotados en el arte del *shooter*. No habrá piedad con los zombis. ■

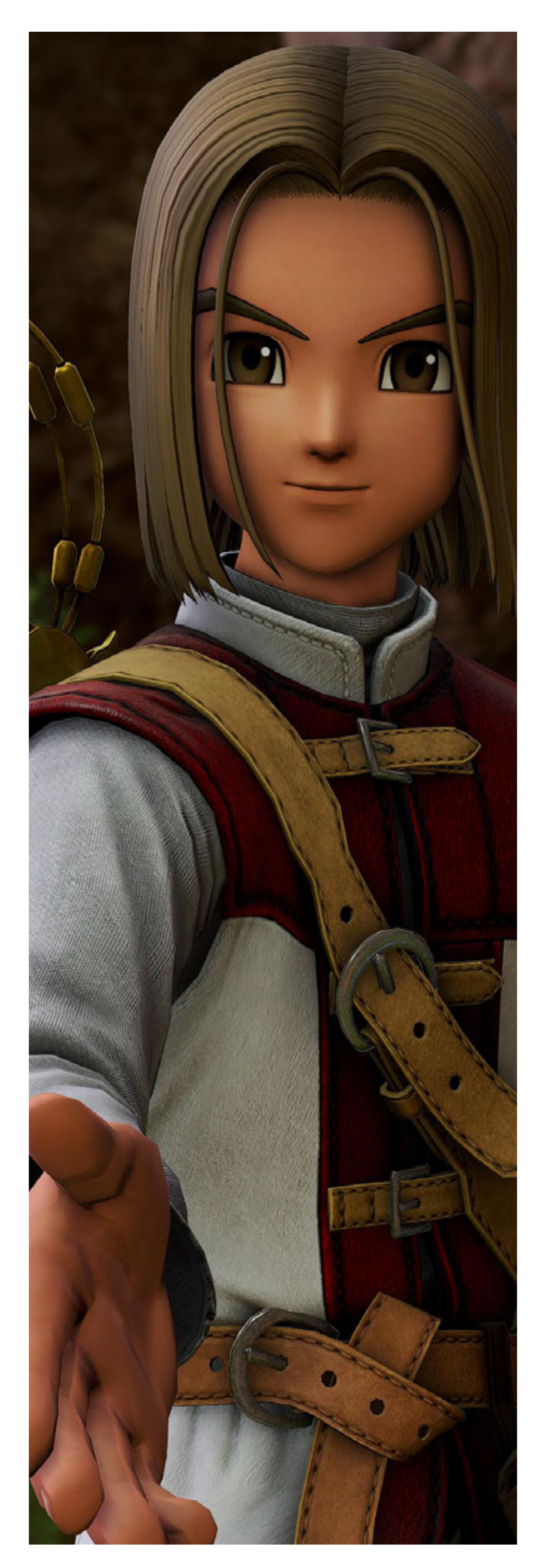
LA TRAVESÍA DEL LUMINARIO V: SOLO EL CAMINO IMPORTA

por Juan Carlos Saloz

Poner **el punto final** a una historia es una de las tareas más complejas del escritor. El bloqueo de los últimos capítulos te ataca con todo tipo de dudas. ¿Es este el libro que quería escribir? ¿Han hecho bien los personajes en tomar este camino? **¿He transmitido el mensaje que quería con mi obra?** La cabeza se te llena excreciones inválidas que dañan mucho más de lo que ayudan. En ese momento, lo mejor que puedes hacer es cerrar los ojos, volver atrás y respirar. No importa si el final es el que deseabas. No importa si tu tesis se ha tergiversado. **Al final, solo el camino importa**. Si has disfrutado y aprendido en tu apoteósica travesía, ya te has llevado más de lo que podrías imaginar. Y, lo que es más importante, tu público conectará con esa felicidad y disfrutará del camino contigo.

Abril de 2019





Llevo casi 200 horas jugadas a *Dragon Quest XI* y **todavía no me lo he pasado.** No me entendáis mal. A mi nivel, podría haber terminado la aventura hace mucho tiempo. El problema es que, sinceramente, no me apetece. Solo me queda librar la gran batalla contra Khalasmos para terminar con el juego que más me ha aportado en los últimos años, pero estoy tan obcecado con su mundo que prefiero reservarlo para cuando no me quede más por hacer.

Sé que el combate contra Khalasmos será el final, pero ya he tenido esa sensación de que todo se acababa mucho antes. Lo sentí cuando subí a Yggdrasil por primera vez, lo sentí cuando me enfrenté a Mordegon y lo siento ahora, que me sé cada islote del mundo de *Dragon Quest XI* de memoria. Cada vez que pensaba que todo se acababa, el juego de Square Enix me demostraba que no era así; **que todavía quedaba mucho camino por recorrer**. Podría haberme quedado con el anterior final. Era lo suficientemente bueno como para que me bastara y, de hecho, así lo han elegido muchos jugadores. Pero no. Todavía queda mucho por hacer.

Siendo sinceros, la historia de *Dragon Quest XI* no es nada del otro mundo. De hecho, entregas anteriores como la quinta o la octava ofrecían puntos de vista más originales que el actual. En esencia, **la travesía que he recorrido junto al Luminario es el clásico camino del héroe**, donde mi principal enemiga es la oscuridad hercúlea y mis principales aliados motas de luz que me allanan el camino. La tesis del videojuego no te plantea grandes dudas; tan solo la certeza de que cualquiera puede ser un héroe.

Sin embargo, a lo largo del camino me he encontrado con todo tipo de sorprendentes aventuras. En una odisea quijotesca donde cada rincón es una historia en sí misma, **he presenciado historias de amor entre humanos y sirenas**. Historias de envidia y traición entre hermanos que, como Caín y Abel, no podían coexistir al mismo tiempo. Historias de maltrato infantil y codicia. De vicio y lujuria. **De cobardía y lucha de clases.**

Lo menos importante de *Dragon Quest* es, pese a todo, su trama. Aunque cuenta con algunas excepciones a lo largo de su historia, siempre termina siendo la misma: luz contra oscuridad, superación personal y el valor de la amistad. Pero lo interesante de la franquicia, y de este juego en particular, es que solo el camino ▸

"LA TRAMA ES LO MENOS IMPORTANTE DE DRAGON QUEST"

"CUANDO TODO ACABE, RECORDARÉ ESTA HISTORIA COMO SI FUERA MÍA"

importa. Puede que la historia no avance demasiado cuando llegas a un nuevo poblado o ciudad, e incluso se deja un gran espacio para la improvisación, con mazmorras que llegan de la nada y misiones (divertidísimas) que no entiendes por qué estás haciendo. Pero cuando todo termina comprendes todo lo que te ha llevado allí. Entiendes que **un héroe no se hace de golpe** y que detrás de toda gran historia hay momentos para la diversión, la épica y, por qué no, **para perder el tiempo**.

En estas 150 horas me he divertido como pocos. He renegado de trucos para subir de nivel, primando la fantasía de vivir en un mundo donde todo está a mi disposición. Me he pasado tardes enteras en casinos y me he llegado a preguntar por qué me gusta tanto esto de los videojuegos. ¿Pero no es este su objetivo final?

Derecho a perder el tiempo

—

Los casinos, minijuegos y otros desafíos de *Dragon Quest* permiten al jugador entretenerse cuanto quiera y hacer un breve en su aventura.

A pesar de que *Dragon Quest XI* cuenta con una historia digna de los mejores JRPGs, sé que cuando termine con Khalasmos y pasen meses sin que sepa nada sobre mi álter ego de luz, no echaré de menos sus giros argumentales. Tampoco los combates por turnos que se llevan la mayor atención del juego. Recordaré la excelencia de Gondolia, los grandes paseos por los picos de Awasaki y el frío invernal de Fiordholm. **Cuando todo acabe, recordaré esta historia como si fuera la mía propia,** donde cada detalle, lejos de no contar, ha sido esencial para crear la experiencia que he sentido.

Desde el 27 de mayo de 1986, cuando el primer *Dragon Quest* salió a la luz de la mano de un Yūji Horii, que quería adaptar los juegos de rol americanos a su particular estilo japonés, la saga no ha dejado de evolucionar. Con *Dragon Quest XI*, ha dado un paso adelante en Occidente para demostrar en todo el mundo que puede ser mucho más que una estrella nipona. En estos más de treinta años, **Enix se ha basado en contar la misma historia una y otra vez**. De hecho, la han ido haciendo más simple para acceder a más tipos de públicos. Pero cada muestra de cariño se ha evidenciado en caminos llenos de historias que llegan al alma del jugador, con tantos detalles y matices que permiten crear una serie de reportajes únicos sobre un solo juego.

Esta travesía llega a su fin, pero como en todo buen *Dragon Quest*, pronto llegará un nuevo jefe final. **¿Estáis preparados para Khalasmos?** ■

IMAGEN: TROY HARVEY / BLOOMBERG

LA PRIMERA DESARROLLADORA INDEPENDIENTE

por Inocencio Espejel

La que hoy en día es una de las empresas más potentes de la industria de los videojuegos comenzó su andadura a finales de los años setenta. **Su existencia no habría sido posible si no hubiera sido por Atari**. En concreto, por una serie de malas decisiones que fueron tomadas en el seno de la compañía tras la venta de la misma y el despido de su fundador, Nolan Bushnell. La escisión de cuatro de los mejores desarrolladores de videojuegos de Atari marcaría el principio de las desarrolladoras *third party*, lo que abrió el mercado y convirtió a Activision en la primera de ellas.

Abril de 2019

Para entender el impacto que supuso para la industria del videojuego la fundación de Activision se deben analizar las circunstancias bajo las que se produjo. Era el año 1977 y Atari acababa de lanzar al mercado la Video Computer System o VCS, una consola de videojuegos que pretendía llevar la experiencia de las recreativas al ámbito doméstico. Sin embargo, tan sólo un año más tarde, la compañía se encontraba con problemas financieros debido a la falta de interés por parte del público. Esta situación desembocó en la compra de Atari por parte del grupo Warner Communications. Para tratar de reflotar la empresa, **Warner envió a Ray Kassar**, un asesor proveniente de la industria textil.

La llegada de Ray Kassar en 1978 supuso un antes y un después para la compañía de videojuegos. Su idea de negocio chocaba a todos los niveles con la ideología con la que Nolan Bushnell había fundado la empresa. Tras una larga serie de desavenencias entre ambos, **Bushnell fue despedido** a finales de ese mismo año y Kassar ascendido al puesto de director ejecutivo de la compañía. Durante 1979, bajo su mandato, se llegó a la cifra de 400.000 consolas vendidas, en parte gracias a la decisión de comprar a Taito la licencia de *Space Invaders* para lanzar una versión doméstica del éxito de recreativas.

El libro *La gran historia de los videojuegos*, de Steven L. Kent, describe a Ray Kassar como un déspota vestido siempre de traje, una persona que no se llevaba bien con sus empleados y que dirigía la empresa de una forma autoritaria. La relación con los diseñadores de videojuegos era especialmente tensa. En una ocasión, durante una entrevista con la revista *Fortune*, el director ejecutivo les llamó «divas emocionalmente inestables», lo que empeoró aún más su relación con ellos y propició **los primeros actos de rebeldía** entre los empleados de esa área. Además, a los diseñadores no se les permitía conocer las cifras de ventas de los títulos que creaban, ni tampoco firmar sus obras. Esta medida, a ojos de la empresa, evitaba que otras compañías les robaran a sus empleados basándose en su éxito, a la vez que impedía a los propios trabajadores adquirir fama y renegociar sus contratos. Todos estos aspectos se fueron ▶



El éxito de Space Invaders
—
El famoso matamarcianos fue el primer juego de recreativas licenciado para una consola doméstica y el más vendido en 1980.

amontonando en una enorme bola de nieve que se resumía en un único sentimiento: los desarrolladores de videojuegos **no se sentían respetados por Atari.**

De hecho, la obra de Steven L. Kent cuenta que la empresa había prometido a los integrantes del departamento de productos de consumo un sistema de primas, en base a las ventas de sus juegos. Cuando unos meses más tarde, uno de los empleados volvió a preguntar por el asunto, sus superiores le respondieron que no sabían de qué les estaba hablando.

La gota que colmó el vaso fue un memorándum enviado por el equipo de *marketing* ese mismo año. En aquel momento, para calmar los ánimos encendidos de los diseñadores de juegos, se hizo una excepción a la norma. Se envió un documento al área de productos de consumo en el que se enumeraban **los juegos que más habían vendido** durante el año anterior, así como quiénes eran sus autores. Según *Replay: La historia de los videojuegos*, de Tristan Donovan, el mensaje era este: «Estos son los juegos que más se han vendido, haced más así». Sin embargo, los empleados lo tomaron como una herramienta para negociar con la empresa. De entre todos aquellos desarrolladores, los más beneficiados fueron **Alan Miller, David Crane, Bob Whitehead y Larry Kaplan**. Estos cuatro diseñadores descubrieron que eran los autores de mayor éxito. Tras unos sencillos cálculos, llegaron a la conclusión de que en el año anterior habían hecho ganar más de 60 millones de dólares a Atari, cuando cada uno de ellos apenas cobraba 30.000 dólares al año. Ante esta situación, Alan Miller tomó la decisión de dar un paso al frente y tratar de renegociar con la empresa. Redactó un documento cerrado basado en los contratos de cantantes famosos y contagió esta idea a sus compañeros. La filosofía de este grupo de amigos era que el diseño de videojuegos era un arte y, por lo tanto, sus autores debían ser tratados como artistas. Con todo, la política interna de Atari era totalmente contraria.

Una vez que el nuevo contrato estuvo redactado, los cuatro diseñadores presentaron su propuesta al propio Ray Kassar. Este les recibió en su despacho y **la desestimó de forma lapidaria**. Según la obra de Donovan sus palabras fueron las siguientes: «No sois más importantes que el operario que se dedica a ensamblar las consolas en la cadena de montaje, ya que sin él tampoco habría beneficios». Al cabo de unos días, Miller, Crane, Kaplan y Whitehead dejaron la empresa. En los días previos a su marcha, contactaron con un bufete de abogados para estudiar las posibles consecuencias legales del proyecto que estaban a punto de comenzar. Fueron estos mismos abogados los que les pusieron en contacto con Jim Levy, un exejecutivo del sector musical que les apoyó con 750.000 dólares para fundar su nueva empresa. **Así, el 1 de octubre de 1979 nació Activision.**

"AL FUNDAR ACTIVISION SE INICIÓ UNA FUGA DE CEREBROS EN ATARI"

La empresa echó a andar en el mes de abril de 1980 y en el Consumer Electronics Show de aquel mismo año presentaron sus primeros proyectos, listos para ser lanzados en otoño. Por desgracia, ante aquella declaración de guerra por parte de un puñado de exempleados, Atari no iba a quedarse de brazos cruzados.

La compañía dirigida por Ray Kassar no podía permitir que una empresa externa tomase ventaja de la cuota de mercado que tanto les había costado conseguir con Atari VCS. Así que, sin pensarlo dos veces, demandaron a Miller y compañía por desarrollar videojuegos para su consola sin autorización. El tiro les salió por la culata y **el jurado falló a favor de Activision**. La clave del caso se encontraba en que Atari no había contemplado aquella situación y, por lo tanto, no existía elemento alguno dentro de la consola que impidiera ejecutar *software* de terceros. Tenían las manos atadas.

El resultado de esta demanda tuvo un gran impacto en la industria, ya que abrió la veda para el desarrollo de videojuegos por parte de terceros sin miedo a acciones legales. Por otro lado, Activision lanzó sus primeros juegos, *Fishing Derby*, *Dragster* y *Boxing*. De acuerdo con sus creencias, los nombres de los autores de cada título aparecían en la caja de forma bien visible.

A pesar de todo, la compañía no se consolidó hasta el lanzamiento de *Kaboom!* y *Pitfall!*, que iniciaron una racha de juegos de gran calidad. Este estándar en todos sus títulos se tradujo en grandes beneficios. En 1981, la facturación de la empresa fue de 6,3 millones de dólares, mientras que al año siguiente, **ya habían alcanzado los 66 millones**. Activision inició el camino de las desarrolladoras *third-party*. Sus cuatro fundadores, Alan Miller, David Crane, Larry Kaplan y Bob Whitehead saltaron a la fama. Sin embargo, también sembraron el germen de la crisis del videojuego de 1983, pero eso es otra historia. ■

ANTICHAMBER: UN MUNDO IMPOSIBLE

por Marc Aragón

En los videojuegos, como en tantas otras industrias, los productos lanzados al mercado deben su origen a las modas o a **tendencias del momento**. El motivo es evidente, ofrecer al usuario algo que conozca, algo con lo que se sienta cómodo, lo hará más propenso a abrir la cartera. Pero si todo el mundo hace lo mismo (con pequeñas variaciones para distinguirse de la competencia) ¿Cómo se avanza? ¿Cómo se innova? Las ideas más extremas, aquellas completamente alejadas de lo «normal» **no suelen terminar siendo un producto de éxito**, precisamente por ser algo desconocido que genera desconfianza en el jugador. Buscar un punto intermedio suele ser la forma más efectiva de encajarlo, o al menos, de encontrar un nicho de posibles clientes. Sin embargo, en ocasiones, el talento consigue adelantarse a su tiempo y crear algo imposible, que al mismo tiempo es capaz de cautivar a miles de personas.

Abril de 2019



NADA ES LO QUE CREES

OLVIDA TODO LO QUE SABES

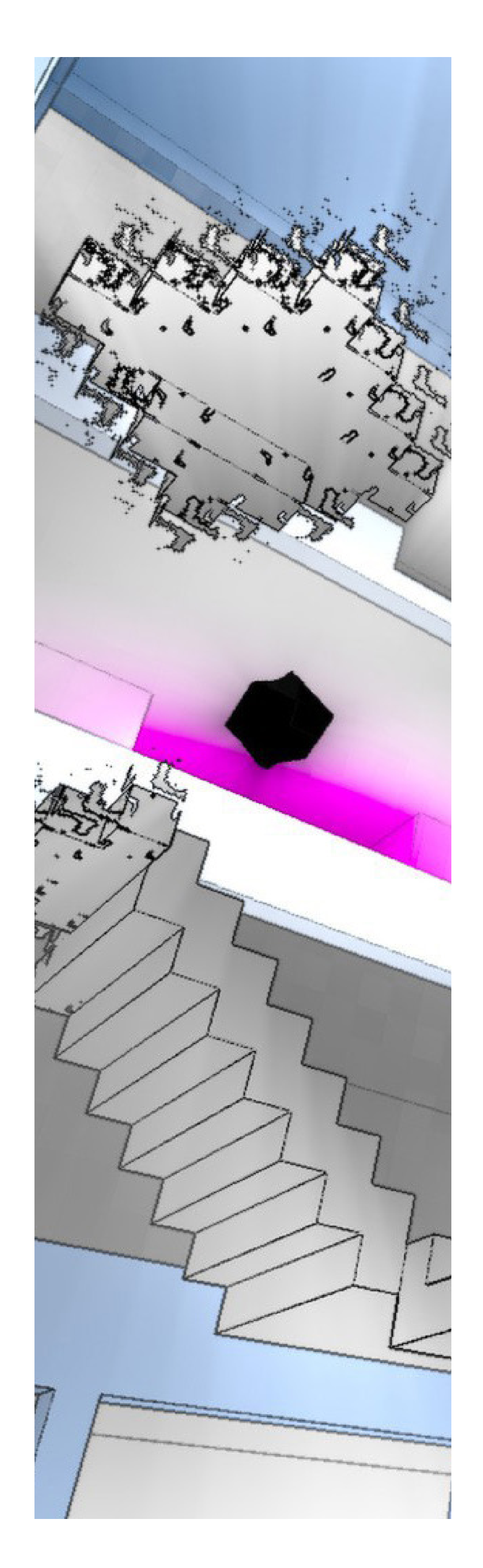
La escalera de Penrose es una ilusión óptica, un objeto imposible imaginado por Lionel Penrose que se describe como una escalera sin fin. Podrías subir por ella eternamente y el único lugar al que llegarías sería a aquel del que saliste. Tal objeto sólo es posible en nuestro universo mediante ilusiones o trucos de salón, pero no en el mundo creado por Alexander Bruce.

A*ntichamber* no es un juego normal. Algunos dirían incluso que no es un juego, sino **una experiencia**. De hecho, es bastante difícil describirlo y entenderlo hasta que se juega. En términos de la industria se podría catalogar como un **juego de puzles** en primera persona, pero esto lo metería en el mismo grupo que otras obras a las que se parece como un huevo a una castaña. Obras como el exitoso *Portal* o *Q.U.B.E*, por ejemplo, basan sus desafíos en físicas y en moverse (o mover un objeto) de un punto a otro del escenario, cuyas leyes básicas, como la gravedad o la propia definición del espacio, son de sobra conocidas por los jugadores. El título desarrollado por Alexander Bruce empieza por desechar todo lo que el jugador sabe sobre el funcionamiento del mundo tridimensional, las normas que lo rigen y, en definitiva, sobre la realidad del videojuego, construyéndola en lo que se conoce como espacio no Euclidiano. En el mapa de *Antichamber*, una habitación puede estar contenida en una de menor tamaño, una escalera puede tener más escalones al subir que al bajar, un triángulo puede tener dos ángulos rectos y un pasillo recto puede desembocar en más de una estancia.

Como buen mago, **Bruce no revela sus trucos** y no hay mucha información sobre cómo obra el juego su magia, aunque todo apunta a que el entorno va mutando y redefiniéndose a medida que el jugador avanza, sin que este se dé cuenta. Todo sucede fuera del marco de la pantalla; paredes que se mueven, colores que cambian e incluso teletransportes instantáneos. Todo ello inapreciable desde el punto de vista del usuario. Esto sería imposible en un mundo con acabados realistas, por lo que la acción tiene lugar en un escenario de paredes de un blanco nuclear, con bordes negros y salpicaduras de colores saturados en aquellos lugares en los que se quiere llamar la atención del jugador. Una combinación de elementos que, junto a su entramado imposible, convierten cada partida en algo **muy cercano a un sueño**.

Este título no cuenta con una historia al uso (algo que sería realmente difícil de construir dada su naturaleza), sino que ofrece un pequeño misterio para espolear al usuario e invitarle a continuar. Al poco de comenzar aparece un cubo negro, resplandeciente, que serpentea por el aire fuera de nuestro alcance. Este cubo reaparece en varias ocasiones, como lo hacía G-Man en *Half Life*, para alentarnos a llegar hasta el final.

Los puzles a los que el jugador se enfrenta aprovechan las **características únicas** del entorno para moldear y retorcer las leyes de la realidad a su antojo. El único camino a través del juego es entender sus normas elementales y experimentar hasta comprender cómo funciona



cada nueva estancia. Un ejemplo de esto es el puzle que abre el juego, la primera imagen que vemos al salir de la habitación que hace las veces de menú. Ante nosotros **se abre un enorme vacío**, con una larga caída, sobre la que flota la palabra «*JUMP!!*». Si obedecemos, nuestro salto se queda corto, como era previsible, y caemos por el foso. Al llegar abajo, el juego nos revela dos cosas, la primera es evidente, no hemos muerto. En el mundo de *Antichamber* **no existe la muerte** de ningún tipo, lo que implica que no hay daño por caída. Podemos explorar y experimentar cuanto queramos sin tener que preocuparnos por la integridad física de nuestro avatar. El segundo descubrimiento es un dibujo en una de las paredes que muestra a un corderito cayendo por un precipicio. Al hacer *click* sobre la imagen esta es reemplazada por un texto que reza: **«No tener éxito no significa no progresar»**. Al caer, si hemos estado atentos, habremos visto varios pasillos que partían del foso. Con un poco de habilidad es posible maniobrar en el aire para aterrizar en uno de los salientes y tomar un nuevo camino.

Si seguimos adelante desde el fondo del foso, llegaremos a nuestro siguiente desafío: una escalera azul que sube y una roja que baja. Lo que en principio parece una simple decisión se revela como algo más en cuanto escogemos un camino. Sin importar nuestra elección, acabaremos siempre ante la misma bifurcación con las escaleras rojas y azules. La única opción, aunque la lógica nos diga lo contrario, es volver por donde hemos venido. Al hacerlo, el título desliza su primer truco: cambia el pasillo que acabamos de recorrer por uno completamente diferente. Algo tan básico como **el pasado no es inmutable** en *Antichamber*. Al margen de su magia, uno de los puntos clave de esta obra es su capacidad para orientar, de modo que mueve el foco de atención hacia los puntos clave de cada puzle.

Conseguir esto fue uno de los mayores problemas de Alexander. Durante una conferencia en la GDC de 2014, Bruce explicaba cómo, a lo largo de siete años, estuvo llevando su prototipo de feria en feria para testearlo. La gente se sentaba y jugaba hasta que se frustraba o se cansaba, momento en el que el creador tomaba buena nota de lo ocurrido. Si el problema se repetía, rediseñaba el puzle para hacerlo más accesible. Así, iteración tras iteración, consiguió **un resultado único**, tan espectacular por su tratamiento del espacio como brillante por su capacidad de dirigir a sus jugadores. ■

"UNO DE LOS PUNTOS CLAVE DE ESTA OBRA ES SU CAPACIDAD PARA ORIENTAR"

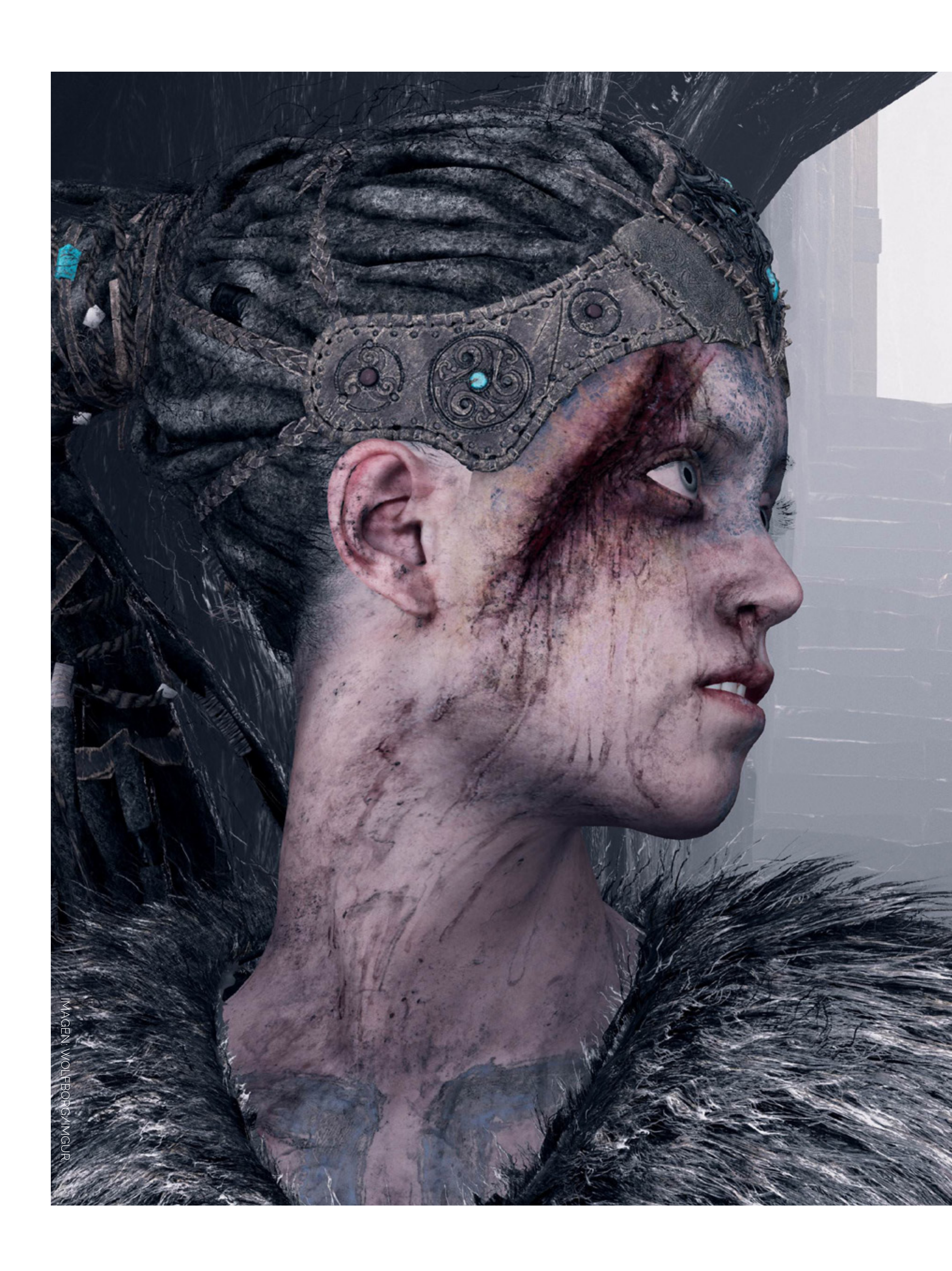
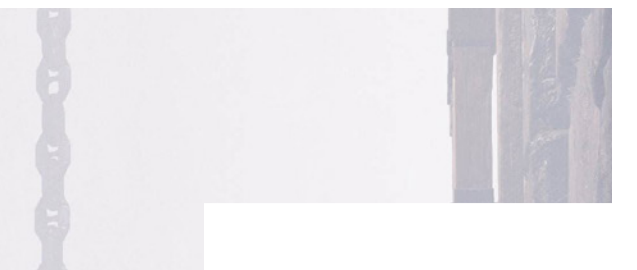


IMAGEN: WOLFEBORG/IMGUR



EL SACRIFICIO DE SENUA

por Ramón Méndez

Por mucho que algunos medios generalistas se empeñen, la industria del videojuego no se centra en la violencia y en generar nuevas generaciones de inadaptación social, sino que los videojuegos son productos que tienen mucho que aportar. Con un producto de ocio electrónico, solo la imaginación de los creadores es el límite, además de que **la interactividad puede ayudar a que el usuario se sumerja completamente en la historia** y sienta las acciones del personaje como si fuesen propias. Hoy vamos a hablar de *Hellblade: Senua's Sacrifice*, un título que nos representa la psicosis con suma maestría y que ayuda a concienciar sobre un problema real que sufren millones de personas en todo el mundo.

Ninja Theory es, posiblemente, uno de los estudios de desarrollo más injustamente menospreciados del panorama actual. Cierto es que sus juegos principales han dado mucho de lo que hablar debido a su capacidad para dividir al público, ya fuese *Heavenly Sword*, *Enslaved* o *DmC: Devil May Cry*. Esto se debe, sobre todo, a que se trata de un estudio al que **le gusta arriesgar**, lo cual no siempre es recibido con los brazos abiertos por todos los jugadores (con el plus de complejidad que suponía reiniciar una franquicia como la de Capcom). Sin embargo, en este artículo no quiero pararme a repasar los aciertos y errores de las diversas creaciones de Ninja Theory (aunque es un tema bastante interesante), sino que me voy a centrar en su última apuesta.

Tras varios años dedicados a trabajar en *Disney Infinity*, el estudio lanzó *Hellblade: Senua's Sacrifice*, un juego que en sus orígenes estaba planteado, simplemente, como un juego de fantasía oscura para adultos. No obstante, a medida que la idea del juego iba cobrando forma, el propio planteamiento del título iba evolucionando. En un primer momento, estudiaban la posibilidad de que la aventura se desarrollase dentro de la mente de Senua, como si fuese un viaje interior en el que ahondásemos en la psique del personaje. Sin embargo, llegó un momento en el que consideraron que podían elevar la apuesta y aprovechar para **representar la psicosis y los problemas mentales** a través de un videojuego. No en vano, los videojuegos son un medio excelente para ponernos en la piel de los personajes y hacernos sentir en primera persona todo cuanto les ocurra. Además, son tan pocos los títulos que intentan ahondar en estos temas tan importantes, por lo que la apuesta ya no era solo interesante, sino muy necesaria a nivel de concienciación social de un problema que sufren millones de personas en todo el mundo.

Una vez determinada la dirección que se seguiría con el juego, vieron claro que no sería buena idea dejar nada al azar y **contactaron con gente experta** en el tema para conseguir la mejor recreación posible. Por un lado, contaron con la colaboración de la organización benéfica Wellcome Trust, quienes les ayudaron a recrear la enfermedad y a contactar con gente que la sufría para capturar adecuadamente la experiencia de la psicosis y los efectos tan devastadores que puede tener sobre la mente humana (de hecho, se involucraron tanto que incluso aportaron parte de la financiación). Por otro lado, también trabajaron codo con codo con personalidades académicas de renombre, tales como Paul Fletcher, neurocientífico y experto en psicosis de la Universidad de Cambridge, o Charles Fernyhough, escritor y psicólogo de la Universidad de Durham especializado en la gente que oye voces. A lo largo del proceso se entrevistaron con diversos pacientes que compartieron con ellos experiencias desgarradoras, como una joven que vivía con voces gritándole las 24 horas del día o gente que veía cadáveres colgados en una habitación y eran tan reales que incluso intentaba rescatarlos en ocasiones. Algunas de estas experiencias se recrearon en el juego para intentar hacer un acercamiento lo más realista posible a los síntomas reales de quienes sufren esta dolencia.

La protagonista del juego es Senua, una guerrera celta inspirada en los últimos años del siglo VIII. Su hogar fue invadido por unos vikingos que decidieron sacrificar al novio de Senua en honor de los dioses nórdicos. Lejos de aceptarlo sin más, nuestra protagonista se pone en marcha y se dirige hacia Hel, el inframundo de los vikingos, con el objetivo de recuperar el alma de su amado, puesto que solo así podrá descansar en paz. ▸

"LOS VIDEOJUEGOS SON UN MEDIO EXCELENTE PARA PONERNOS EN LA PIEL DE LOS PERSONAJES."



El problema es que toda esta situación le ha provocado un trauma profundo que le ha provocado una serie de síntomas que son un claro indicio de psicosis. Por lo general, muchas personas suelen sufrir diversos problemas de salud mental o tener predisposición a ellos, pero es precisamente al sufrir traumas importantes cuando salen a la luz o se ven potenciados. Tal es así que **el ataque a su aldea y a muerte de su amado** provoca que Senua empiece a sufrir alucinaciones, a oír voces o a tener visiones que le hacen dudar de sus creencias a lo largo del viaje. Todo esto son síntomas de la psicosis, en los que la persona afectada sufre una cierta desconexión de la realidad (de mayor o menos gravedad según el caso).

El cerebro humano sigue siendo un gran desconocido para la ciencia, puesto que no hemos llegado a usar todo tu potencial y, del mismo modo, aún no hemos desentrañado todos los secretos que oculta en su interior. Dentro de eso, el cerebro aporta una visión diferente del mundo a cada persona, en cierto modo influenciado por el entorno propio en el que se desarrolla. **La percepción que tiene cada uno del mundo que nos rodea es diferente**, de tal modo que lo que consideramos que es una representación pura y certera de la realidad no es más que un montaje que nos ofrece nuestra mente a partir de la información que ha recibido en cada momento. Antoniades, el director del juego, se obsesionó con conseguir plasmar esa forma diferente de percibir el mundo, hasta el punto de dedicar prácticamente dos años enteros a crear el juego. Se involucró personalmente en las historias de los pacientes con los que hablaron, se obsesionó con aprender lo máximo posible sobre la psicosis y las enfermedades mentales e incluso se empeñó en poseer el máximo conocimiento posible sobre las mitologías céltica y nórdica.

Hellblade, por tanto, nos ofrece una historia oscura y profunda en la que el elemento cultural céltico está muy presente en todo momento, pero dándole una especial importancia a la representación de la psicosis. Senua sufre una clara desconexión de la realidad que nos va dejando todos los síntomas de la enfermedad, tales como ver runas brillantes, colores y luces que no están presentes en el entorno, una clara tendencia a la hipervigilancia, *flashbacks,* una agitación constante, llamas que surgen de repente al saltar entre realidades o las ya mencionadas voces lejanas que resuenan en la cabeza del personaje. Tal es la relevancia que se le da a la psicosis que incluso **los puzles del juego abrazan la enfermedad** para aprovechar que Senua ve las cosas de forma diferente. Esas runas, colores y luces que comentaba antes son cosas que solo la protagonista puede ver y, de manera indirecta, nos vemos impulsados a localizarlas, a buscar conexiones y patrones allí donde no hay nada. Es el uso de un fenómeno psicológico conocido como pareidolia, en el que el cerebro recibe un estímulo vago y aleatorio y lo percibe erróneamente como una forma reconocible que poco o nada tiene que ver con lo que es en realidad. Sin embargo, en la cabeza de Senua sí tiene sentido que esas ramas de unos árboles formen una runa concreta, lo cual da sentido al mundo en el que nos encontramos y nos ayuda a comprender la percepción de la realidad que pueda tener una persona con psicosis, ya que se considera que, gracias a esta diferente percepción de la realidad, la gente con esta enfermedad es mucho más hábil en los procesos creativos y tienden a sumergirse en ellos de forma involuntaria con mayor frecuencia.

Pero lo realmente interesante y lo que hace de *Hellblade* un juego tan atractivo es que, en su representación de la psicosis, Ninja Theory no se limita a ofrecernos a un personaje que sea un receptáculo vacío para la locura. Senua es la heroína del juego y vemos cómo se esfuerza por darle sentido a todo cuanto vive con el único objetivo de seguir abriéndose paso en su viaje. Lejos de tratarse de un personaje bidimensional, estamos ante una protagonista muy completa y compleja que **no se define por su enfermedad**, sino que tiene muchos más matices de lo que cabría esperar. Y nosotros, como jugadores, tampoco somos meros espectadores pasivos de la aventura, sino que nos sumergimos a fondo en su aventura y la vivimos como si fuese nuestra, en gran medida gracias a cómo se nos transmiten los síntomas de la enfermedad.

Obviamente, está la percepción visual que mencionaba antes, puesto que somos nosotros los que veremos esas runas, luces y colores y los que tendremos que recorrer todo el entorno en busca de

"INCLUSO LOS PUZLES ABRAZAN LA ENFERMEDAD PARA APROVECHAR QUE SENUA VE LAS COSAS DE FORMA DIFERENTE"



esas simbologías ocultas al ojo poco entrenado. Pero resulta especialmente interesante el trabajo realizado con **las voces que Senua oye en su cabeza**, sobre todo cuando jugamos a *Hellblade* con cascos. Las voces que resuenan en la mente de la protagonista también reverberan dentro de nuestra propia cabeza, con sus mensajes contradictorios y sus comentarios constantes, tan desconcertantes como molestos. Voces de distintas tonalidades e intensidad, que deseamos que se callen y que tanto nos ayudan como nos incitan a hacer cosas que no queremos hacer. Este es un punto clave de la experiencia, sobre todo porque para transmitir toda su fuerza se utilizaron técnicas especiales para grabarlas: emplearon un aparato especial de grabación con forma de cabeza humana, de tal modo que los actores de voz susurraban los comentarios directamente en esa réplica de oídos humanos, para conseguir así captar con gran precisión el camino que seguirían las voces para llegar hasta nuestro cerebro. Cuando estamos en medio del juego, viviendo un ataque de hipervigilancia de Senua mientras las voces susurran sin cesar en nuestra cabeza, somos conscientes del gran trabajo realizado por parte de Ninja Theory. Desde un primer momento, la experiencia del juego es tan dura como se nos prometía, nos invita a este viaje en el que la protagonista ahonda en lo más profundo de su psique mientras lucha por comprender la realidad cada vez más compleja que se presenta ante ella.

No obstante, es preciso destacar que la recreación no es tan perfecta como cabría esperar, puesto que los puzles están enfocados desde el prisma de que todo el mundo los disfrute y eso provoca que, en cierto modo, no termine de satisfacer a quienes sufren estas enfermedades en el mundo real, que precisamente son esas personas que se reconocen dentro del propio juego y que ven cómo sus formas de resolver las cosas no necesariamente son las mismas que impone el juego. Del mismo modo, también **se podría haber enfocado de otra manera la presentación del personaje** en el universo del juego, ya que la separación de Senua con respecto al resto del mundo es una ruptura del contexto social que, por momentos, puede dar la sensación de que todo está en su cabeza, lejos de la sociedad. Como es lógico, las enfermedades mentales son mucho más que eso y en *Hellblade* se reducen a la mínima expresión para transmitir la historia básica que se quiere representar, algo que es arriesgado porque podría dar la sensación de que todo se reduce a estos detalles o podría hacerte pensar que todas las personas que sufren este tipo de patologías viven en una simple desconexión de la realidad. De esto se quejaron ya algunos enfermos que jugaron a la aventura de Senua y que no llegaron a sentirse plenamente representados.

Pero del mismo modo que algunos no se sintieron representados, otros muchos sí lo hicieron. Además, lo más importante es que, con este título, Ninja Theory consiguió concienciar a más de un millón de jugadores de la importancia que tiene comprender las enfermedades mentales tales como la psicosis para ayudar a la gente que la padece a que su vida cotidiana sea más llevadera. Este tipo de producciones son muy necesarias y, aunque fallen en algunos aspectos, aportan mucho a una industria que tiene que luchar constantemente por demostrar que puede ofrecer productos diferentes que puedan ayudar a hacer de este mundo un lugar mejor. En ese aspecto, *Hellblade* supone un triunfo y **marca el camino a seguir** para futuras producciones que reflejen las problemáticas y necesidades de la sociedad actual. ■



Imagen: wccftech.com



¿SABÍAS QUE..?

HELLBLADE AYUDÓ

A MELINA JUERGENS A COMBATIR SU ANSIEDAD SOCIAL

POR **JUAN** TEJERINA

La intrahistoria de *Hellblade* es, sin duda, algo maravilloso. Son **muchas las noticias positivas** que hemos tenido la suerte de leer a raíz de su lanzamiento, especialmente en el ámbito de la salud mental. La propia Melina Juergens ha hablado en más de una ocasión **sobre sus inicios dentro del proyecto**, que son de lo más sorprendentes.,

Negándose a regresar a su Alemania natal, Melina fichó por Ninja Theory para **trabajar en edición de vídeo**. Son su firma y talento los que se esconden tras vídeos de *DmC* y el propio *Hellblade*. Como de ordinario, un golpe de suerte la llevó a tener una oportunidad más allá de la edición audiovisual. Según reconoce a *Hobby Consolas*, ella estaba haciendo pruebas de vídeo y le pidieron que se probase el traje **para hacer ciertos ajustes** hasta que diesen con la actriz definitiva. Fue entonces cuando el director, Tameem Antoniades, quedó **prendado de su actuación** y le ofreció el papel de Senua. Ella no estaba segura de querer aceptarlo, pero finalmente lo hizo.

Como sabemos, el juego trata la salud mental desde un enfoque crudo y realista. La propia Melina reconoce que **el título ha conseguido ayudarla a combatir la ansiedad social que padece**. Y es que, según recoge Hobby Consolas «Aunque no lo parece porque lo oculto muy bien, sufro de ansiedad social. Genero mucha ansiedad y para mi era muy difícil actuar delante de gente. Pero este proyecto me ayudó a salir de mi coraza y a luchar contra ello». ■



AUTOR

VÍCTOR NAVARRO

...

Doctor en Comunicación Audiovisual, licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas y con un postgrado en escritura de guion televisivo, entretenimiento y humor, Víctor Navarro Remesal es una de las voces más interesantes de la investigación sobre videojuegos y comunicación en nuestro país.

—

"Tank you for playing".

—

Es autor del libro *Libertad Dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos* y co-autor de *Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico.*



Víctor Navarro Remesal
Cine Ludens. 50 diálogos entre cine y juego
Barcelona, Editorial UOC, 2019
226 pp. 24,00 €.

Reseña · *Cine Ludens*

SINERGIAS ENTRE DOS ARTES ENCONTRADAS

Juega como espectador, observa como jugador

Un análisis de 50 películas con sus bases en el juego (*ludens*) para entender la relación establecida entre juego y cine.

por ***Juan Carlos Saloz***

Debo confesaros algo: me creo más listo cuando leo. Al sumergirme en las páginas de un libro, experimento un inexplicable placer intelectual. Es como si el hecho de ampliar mis conocimientos me convirtiera en **un *hípster* remilgado con muchas cosas que decir**. Me ocurre hasta cuando leo una novela, algo que en principio solo tiene la función de entretener.

Sin embargo, con Víctor Navarro Remesal me ocurre lo contrario. Me siento como alguien que aún tiene mucho que aprender. Me está pasando con *Libertad Dirigida*, su anterior publicación, y me ha pasado recientemente con *Cine Ludens: 50 diálogos entre cine y juego*. No me entendáis mal. No quiero decir que sienta que esté leyendo algo que me hace retroceder varios años en mi sabiduría. Al revés. Lo que ocurre es que es de los pocos investigadores españoles que me dice, a la cara, que **todo sobre lo que estoy interesado tiene muchas más capas de las que creía**. Capas que cuando indagas en ellas resultan evidentes, pero a las que solo una mente privilegiada (y con mucha dedicación) es capaz de llegar.

En *Cine Ludens* el autor solo tarda veinte páginas en explicar, con pelos y señales, qué es un juego. Y, por ende, qué es un videojuego. Puedes tirar a la basura todos los conceptos que tienes sobre lo lúdico. Puedes acabar con años de investigación. En unas pocas páginas, el también profesor te cuenta **todo lo que necesitas saber sobre el juego**. Y entonces comienza el libro.

Una vez te ha atrapado con sus definiciones que, lejos de entrar en el mundo de lo académico, funcionan con la fluidez de una película de Martin Scorsese, el autor comienza un viaje por cincuenta filmes que han jugado, juegan y jugarán con lo lúdico.

Las películas que abarca el escritor parten desde la evidente *Jumanji* hasta llegar a las curiosas *Momo* o *Pi, fe en el caos*. Cintas que, hasta que el bueno de Víctor no te lo ha dicho, no te has dado cuenta de que comparten una estrechísima relación con tu *hobby* favorito. Tanto el enfoque como el objetivo del análisis de cada filme varía dependiendo del caso, pero todo acaba terminando en una conclusión ▸



muy clara: **el cine debe mucho, muchísimo, a los juegos y los videojuegos.**

El libro concluye con un capítulo final en el que invierte su premisa. En lugar de hablar de películas que hablan de juegos, destaca juguetes y videojuegos que establecen un diálogo directo con el cine. Por desgracia, esta parte queda muy corta en comparación al resto del trabajo. Apenas destaca un párrafo (en ocasiones dos líneas) de las obras que comenta, normalmente para explicar únicamente las características esenciales de todas ellas. Este capítulo provoca que **el libro quede un poco descompensado en su globalidad**. Pienso que, o bien podría haber hecho el mismo trabajo de picar piedra con todos estos productos (algo que sería estupendo en un segundo volumen en el que estaría muy interesado) o, quizás, se podría haber anulado. Al fin y al cabo, después de empaparte de las cincuenta películas presentadas, no te queda aliento para enfrentarte a nuevas tesis e ideas complementarias a las que ya has leído.

Como todo buen análisis exhaustivo, **el autor deja que el lector llegue a sus propias conclusiones**. A pesar de que llena todo de opiniones propias que aportan interesantes matices de calidad a la obra, después de presentar cada cinta no decide cerrarlo todo con una conclusión precipitada. En su lugar, deja que el lector sea quien tome la responsabilidad de hacer algo útil con la enorme multitud de herramientas que brinda.

Gracias a ello, *Cine Ludens* sirve como mucho más que un libro divulgativo sobre cine y videojuegos. Es útil para periodistas, tanto de cine como de videojuegos (o culturales que no vean la necesidad de decantarse por uno u otro campo), porque le ayudará a mejorar sus reportajes e investigaciones. **Todos en el sector deberían seguir de cerca a Víctor Navarro Remesal**, quien ya en *Libertad Dirigida* ofreció ideas y datos que resultan completamente necesarios para ejercer esta profesión con rigor.

Cine Ludens, además, sirve de ejemplo a seguir a la hora de tratar a los videojuegos en los ámbitos periodísticos y académicos. Como ejemplo, solo hay que echar un vistazo al capítulo en el que se habla de *The Flying Luna Clipper*, una película desconocida de 1987 realizada por completo con la técnica *chiptune*. En lugar



"UNA HERRAMIENTA INDISPENSABLE PARA TODO PERIODISTA DE CINE Y VIDEOJUEGOS QUE QUIERA ABRIR SUS FRONTERAS"

de conformarse con hablar del filme por encima, **el escritor contactó con su director**, Ikko Ono, y consiguió una respuesta profunda e interesantísima sobre el desarrollo de su obra. Sin duda, no siempre se puede conseguir una entrevista con tanta facilidad, pero si todos tuviéramos la dedicación que pone el escritor en sus investigaciones, quizás tuviéramos otra visión generalizada sobre el sector. Es una lástima que, por su función, este tipo de obras no reciban un mejor trato de maquetación y diseño, pero, no obstante, **más allá de su portada**, *Cine Ludens* abre un mundo de ideas que merecen ser exploradas a fondo.



TOEJAM_ & EARL

ALL RIGHT, WHO'S READY TO GET DOWN?

ORIGINAL DE MEGA DRIVE
POR **ÁNGELA** MONTAÑEZ

Durante la década de los noventa, Sega tenía una misión: **competir contra Nintendo** no sólo a nivel gráfico y jugable, sino también en lo que a mascotas se refería. La Gran N tenía por símbolo un fontanero regordete cuyo mostacho se ha convertido en una seña de identidad, y su sombra era lo suficientemente alargada como para abarcar las decenas de franquicias que hundían a la compañía en billetes y billetes: *Metroid*, *The Legend of Zelda*, *Kirby*, *Donkey Kong*, *Pokémon*. Cada una de ellas presumía de tener un **personaje clave** que cualquier jugador asiduo podía reconocer. Estos personajes no se sonrojaban ante la imponente presencia de Mario, pero se hacían elegantemente a un lado para dejar paso a la mascota de los videojuegos por excelencia.

Nintendo no sólo había construido un imperio, sino que también contaba con mentes creativas sublimes que podían dar a luz a personajes memorables que pasarían a la historia. **Y eso le daba mucha envidia a Sega**, que veía impotente cómo sus videoconsolas superaban en gráficos y potencia a las de Nintendo, pero no llegaban tan lejos ni tan alto. Les faltaba algo esencial, la razón de peso para que los chavales corriesen en masa a comprar su Mega Drive: **un vínculo**. Al igual que aquellos niños que seguían religiosamente las aventuras televisadas de sus héroes favoritos, los jóvenes ansiaban protagonizar la siguiente gran gesta de ese personaje pixelado que tanto les entusiasmaba. No querían jugar a cualquier cosa por diversión ni tampoco ayudar a Mario o a Link: querían ser Mario, querían ser Link, querían salvar el mundo.

Afortunadamente Sonic llegó a la velocidad del sonido para hacerle frente al fontanero, pero antes que él hubo muchos otros. A su mismo ritmo, pero con más dejadez, llegaron **ToeJam y Earl**. ¿Quiénes? Pues una suerte de Jay y Bob el silencioso, pero sin las sustancias ilegales y con mucho *flow*. ToeJam y Earl fueron dos de los tantos intentos de Sega para calar hondo: en plena edad de oro del *hip-hop*, ToeJam y Earl se presentaban como dos carismáticos extraterrestres ataviados con gafas de sol, gorras con la visera hacia atrás y medallones gigantes colgando del cuello. Caminaban con paso calmado y bailoteaban en cuanto tenían oportunidad. **Eran la representación de todo lo que querían los adolescentes de la época**: una vida tranquila y huyendo de las figuras de autoridad porque, total, no nos comprenden, tío.

IMAGEN: SEGA

Sólo una mente como la de **Greg Johnson** podía salirse por la tangente de esta manera. Este diseñador, que trabajó en Binary Systems y Electronic Arts y fundó en 2006 HumaNature Studios, siempre apuntó a la Luna. Entre sus primeros y más destacados trabajos se encuentra *Starflight* y su secuela, títulos que nos permitían ponernos en la piel del capitán de una nave espacial cuya misión es explorar la galaxia. Pero Greg veía más allá de todo eso y **el propio universo se le quedaba pequeño**. Tan pequeño que le juntó con **Mark Voorsanger**, un programador al que también le apasionaba el espacio. Greg le confió una idea que llevaba tiempo rondándole la cabeza: una aventura de ciencia ficción desenfadada que mezclaba la exploración espacial con la búsqueda de tesoros, como si de una isla desierta sideral se tratase. Tantas eran las ganas de Greg de hacer realidad esta estrafalaria idea que fundó, junto con Mark, ToeJam & Earl Productions, Inc., el estudio antes conocido como Johnson Voorsanger Productions o JVP, para abreviar. Dedicaron la compañía a desarrollar ***ToeJam & Earl*** y, de paso, algún que otro título que nunca llegaría a la suela de estos extraterrestres.

"A GREG, EL PROPIO UNIVERSO SE LE QUEDABA PEQUEÑO"

Era el año 1991 y Sonic hacía sudar a Mario en la carrera por la gloria. Las mascotas competían por ver quién era la más grande y, de fondo, se escuchaba un prodigioso ritmo de bajo a base de *slap*, de esos que nos recuerdan al genio Flea. Greg y Mark habían creado uno de los títulos más extraños y clásicos de Mega Drive y habían traído el *funk* a nuestras casas. Entre tanta rivalidad, *ToeJam & Earl* era esa **bocanada de aire fresco**, ese grito absurdo del que Sega podía hacer gala de forma sobresaliente cuando se empeñaba. Y nosotros, adolescentes, nos aventurábamos de la mano de estos dos amigables alienígenas en un planeta conocido y desconocido al mismo tiempo, lleno de diablillos, viejos disfrazados de zanahorias y bailarinas de hula. Toca subir a bordo de la Rapmaster y abrocharse el cinturón, porque el viaje de vuelta a Funkotron va a ser movidito.

FICHATÉCNICA



Título original:
ToeJam & Earl
Desarrolla
Johnson Voorsanger Productions
Distribuidora
Sega
—
Director
Greg Johnson
Productor
Scott Befield
Programador
Mark Voorsanger
Compositor:
John Baker
—
Plataforma
Sega Mega Drive
Lanzamiento
Octubre de 1991



Y'ALL ARE ABOUT TO GET FUNKIFIED!

Y ESOS EXTRATERRESTRES DE LOS QUE ME HABLAS... ¿SON MUY ENROLLADOS?

Parece que ToeJam y Earl utilizan el típico lenguaje que usaría un carca cuando quiere acercarse a los jóvenes, pero resulta que el abuso de la palabra *funky* forma parte de su especie... ¿Por qué si no iban a venir de Funkotron?

El ser humano siempre ha soñado con llegar lo más alto para responder a esas preguntas que le quitan el sueño por la noche. Está en su naturaleza: mira el cielo nocturno y se pierde entre millones de milagros que parecen gotas de pintura blanca esparcidas por un lienzo infinito. **La curiosidad le puede** y, por mucho que intente dejar la mente en blanco, le invaden decenas de interrogantes, de esos que producen insomnio: ¿qué hay más allá de las estrellas? ¿Habrá otros seres vivos inteligentes en la galaxia más próxima? Y de haberlos, **¿serán tan enrollados como nosotros?**

Enrollados desde luego, pero inteligentes más bien poco. Precisamente por eso su nave, la **Rapmaster**, acaba hecha pedazos, diez para ser exactos; porque Earl tiene la genial idea de pilotar la nave y ToeJam, por alguna razón, se lo permite. Perdidos en el planeta Tierra —efectivamente, eso es la Tierra— deberán buscar todas las piezas de la Rapmaster para volver a su planeta natal, **Funkotron**. —que, por cierto, chupito cada vez que se mencione la palabra *funky* o derivadas—. Es así como nos encontramos a una especie de espagueti con tomate rapero dando vueltas; o a un Naranjito subido de peso con gafas de sol y bañador, preparado para ir a la playa. Nada raro, ya que Greg Johson concibieron a ToeJam y a Earl en una playa de Hawaii, tal y como explicó en una entrevista con la revista *Sega Vision* en 1992.

> "UNA SÁTIRA SURREALISTA DE LA CULTURA DE LOS NOVENTA"

ToeJam & Earl es un simple juego de exploración cuyo objetivo es divertirse de forma desenfadada, y al que se le oye gritar *duuuude* a kilómetros. Por eso, es **gráficamente aceptable para la época** y lo suficientemente entretenido como para pasar un rato pegado a tu televisor de tubo, ya que el juego abarca dos horas con suerte. Eso sí, **su música *funky*** —siento usar la palabra, pero es necesario— en 16 *bits* destacaba gracias a ese *groove* tan único que sólo un bajo más alto que el resto de instrumentos podría conseguir. Es por eso que no recordamos *ToeJam & Earl* por su jugabilidad ni por sus mecánicas, sino por esas canciones tan propias de los años noventa que escuchábamos de fondo mientras paseábamos por un planeta Tierra desconocido incluso para nosotros. Nos topábamos con todo tipo de personajes, cada cual más extraño.

Ya lo definieron a la perfección en *IGN*, cuando publicaron el reportaje *Funkotronics 101*: «Una sátira surrealista [...] con **personajes que exacerban la cultura urbana de los noventa** [...], una banda sonora que entra dentro del *jazz-funk* [...], para la cual el compositor John Baker se inspiró en Herbie Hancock y The Headhunters». **Si los noventa fuesen un videojuego, sería *ToeJam & Earl***: rap y playa, con ese *slang* típico de California, colores chillones, patrones horteras y vivencias absurdas dignas de la mente de un adolescente que no quiere hacerse mayor y que huye en una nave espacial con la que intenta llenar el vacío del espacio con rimos pegadizos que nadie oirá jamás.

Sin embargo, a pesar de no estar destacando su jugabilidad, sí que tenía el mérito de ser un videojuego **extrañamente adictivo**: este par de alienígenas exploraban un planeta Tierra desmoronado en el que se encontraban esos vecinos tan típicos, como dentistas psicópatas y buzones asesinos. El componente de **exploración** a la hora de buscar las piezas de la Rapmaster tenía como objetivo picarte, y lo conseguía. Eso sí, jugar en solitario le quitaba gran parte de su encanto, ya que *ToeJam & Earl* fue un juego gestado para ser experimentado en **modo cooperativo** y gozar de su sentido del humor con su concepto de trabajo en equipo.

Imágenes del juego

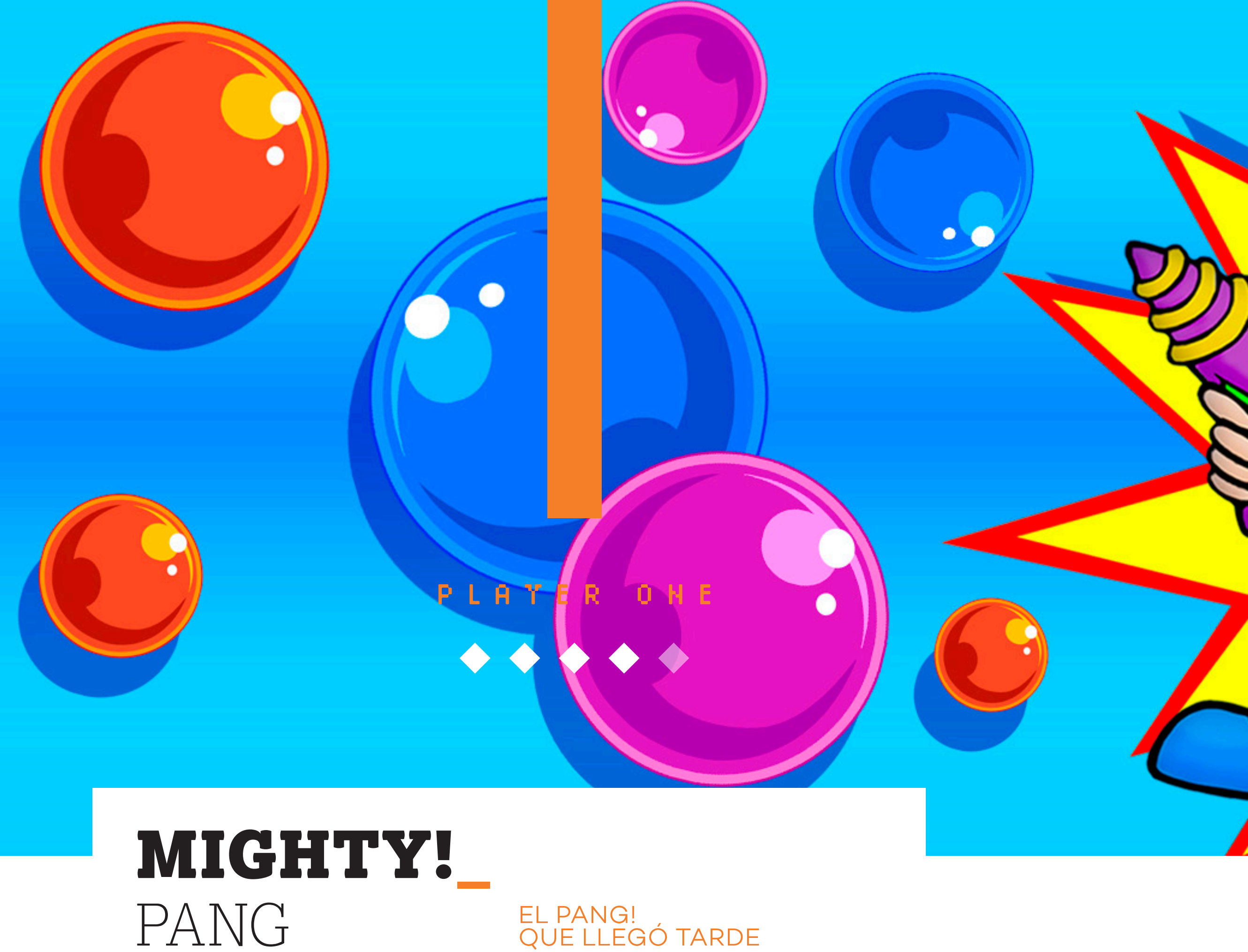




Sega quiso anunciar a bombo y platillo que ToeJam y Earl iban a ser los nuevos personajes favoritos de los jugadores. Tanto fue así que protagonizaron uno de los títulos incluidos en la estrambótica **Menacer** y también coincidieron con Sonic en el infame *Art Alive!*, pero acabaron pasando de puntillas a través del catálogo de la Mega Drive. En 1991, los europeos descubrían ***Another World***, los adolescentes veían el nacimiento de la franquicia ***Road Rush*** y disfrutaban repartiendo mamporros con ***Streets of Rage.*** El mundo contenía el aliento viendo como un erizo azul le hacía la competencia a la figura más famosa de la industria de los videojuegos. No es de extrañar que *ToeJam & Earl*, a pesar de sus esfuerzos y su psicodelia noventera, pasasen desapercibidos.

Eso no impidió que nuestros simpáticos alienígenas bailongos consiguiesen hacerse un pequeño hueco en el corazón de los jugadores. Con el paso de los años, ***ToeJam & Earl* se convirtió en un título de culto** y llegó a presumir de una secuela no tan bien acogida: *ToeJam & Earl 2: Panic in Funkotron*. El cambio de mecánicas hizo fruncir demasiados ceños a pesar de que fue una secuela muy esperada y todo un éxito de ventas allá por 1993. Eso no exime a ToeJam y a Earl de ser **dos de las mascotas más reconocidas de Sega** junto a Sonic, aunque quién es capaz de negar que la compañía tiene más mascotas que ganas de desbancar a Mario. De igual manera, Sega ha definido la saga de estos alienígenas como una de las franquicias más exitosas de su catálogo a pesar de su brevedad.

Marzo se estrena con el primer título que protagonizan estos extraterrestres en años: ***ToeJam & Earl: Back in the Groove!***, una remasterización que promete darnos los mismos chistes absurdos, el mismo lenguaje californiano de la vieja escuela y las mismas líneas de bajo *funkies* de las que gozábamos en 1991. Eso sí, ya es mala suerte darse un porrazo con la Tierra una segunda vez y volver a desmembrar la Rapmaster, aunque quizá sea más culpa de ToeJam por dejar a Earl a los mandos a pesar de cómo lo hizo la primera vez. Este no será el juego del año ni por asomo, pero nos permitirá a aquello que fuimos niños en los noventa volver a aquella época en la que **todo era más sencillo y socarrón**. Así que nada, tocará volver a enfrentarse a esos buzones asesinos a ritmo de hula. *Boogie, boogie, boogie!* ■



MIGHTY!_ PANG

EL PANG! QUE LLEGÓ TARDE

ORIGINAL DE ARCADE

POR **CARLOS**FORCADA

Si a comienzos de este siglo te interesaban los videojuegos e Internet, hay muchas posibilidades de que siguieses **la escena de la emulación** casi a diario. La verdad es que ya casi ni recuerdo todas las webs (ahora caídas) que se ocuparon del tema, pero creo que no me aventuro mucho si digo que cualquiera que viviese aquellos años nunca olvidará del todo la diversión de aquel momento. Como fenómeno, la emulación ha ido mejorando con los años hasta **los niveles impresionantes que hoy exhibe**, pero también se ha ido adaptando (a la fuerza) a un lógico uso comercial al que las empresas más históricas se entregan sin mesura. Pienso, fuera de debates estériles, que esto tiene mucho sentido, pero creo además que debemos apoyarlo sin fisuras, lo cual no quita que las empresas con pasados de gloria deberían esforzarse mucho más: tienen que vendernos una emulación igual de buena que la que puede obtenerse mediante la escena tradicional de Internet, de la que aún tienen mucho que aprender. La cuestión es que, con la emulación, también sale a la palestra el concepto de la preservación de los videojuegos, de la que últimamente se ha ocupado incluso Capcom con su *Beat'em up Bundle*, donde por fin publica juegos menos conocidos que no habían vuelto a ser editados. La presencia de *Battle Circuit* en este recopilatorio es un muy buen comienzo, pero no hace sino ahondar en la miseria que supone la existencia de juegos tan notables como *Mighty! Pang*, títulos que **todavía necesitan a los emuladores tradicionales** como única tabla de salvación. Nada de querer aplicarle unas mejoras o unos filtros resultones: salvo por la emulación, este juego **no está disponible en ningún sitio** ahora mismo. Muchos nos quejamos sobre esto mismo aplicado a los videojuegos españoles; sorprende que suceda con empresas del tamaño de la ahora renacida Capcom, pero se aplica también en Japón la máxima cervantina del «*en todas casas cuecen habas*».

Todos recordamos con cariño la saga *Pang*, y de hecho, sus dos primeras entradas se encuentran entre esos nombres que aún hoy **se suelen convertir en el alma de la fiesta** de cualquier reunión de amiguetes en lo retro. Eran juegos que hacían de la simplicidad aparente su bandera, ya que no proponían más que explotar unas bolas con un gancho hasta hacerlas desaparecer. Como siempre, el secreto estaba en **lo bien que se profundizaba** entonces en estas fórmulas tan

sencillas. Un *power up* doble por aquí, un gancho que se queda agarrado al techo por allá, una barrera que hace que el próximo impacto nos salga gratis, unos suelos con hielo en los niveles avanzados…y ya tenemos fiesta. Las secuelas estaban cantadas, así que en 1990, el genial *Super Pang* inundaba las recreativas de todo el mundo, y allí se quedaría durante años, como sabe muy bien quien asistiese al auge y caída de los salones. *Pang! 3* también fue un juego mucho más que solvente, pero con la saga Pang terminó pasando algo un poco lamentable: su mejor entrega, el juego que los superaba a todos con el mando entre las manos, **salió en exclusiva para recreativas** cuando los salones ya estaban muertos. Y allí se quedó, por desgracia esta vez.

Soy el primero en admitir que no visitaba mucho los salones a principios del milenio. En realidad, más bien quedaba poco que visitar. Lo cierto es que no recuerdo haber visto este *Mighty! Pang* en un mueble *arcade* en España, y tampoco muchos de los amigos con los que comparto mi pasión por los juegos retro. La consecuencia está bien clara: hay juegos de muchísimo nivel que casi todos

"MIGHTY! PANG FUE EL MÁS COMPLEJO EN SU ESENCIA"

los aficionados (y no solo los de nuestro país) **hemos conocido gracias a la emulación** y a esa estimulante escena de la que hablo. Recordemos que, precisamente, la placa CPS-2 fue durante mucho tiempo un dragón invencible para los desarrolladores de emuladores, pero también que esa escena no ha desaparecido, simplemente se ha transformado, perfeccionado y ampliado su espectro a medida que un teléfono podía emular una videoconsola de la quinta generación.

Lo juegues en el emulador que lo juegues, *Mighty! Pang* da la sensación de ser un videojuego que **se apreciaría mucho más hoy** de lo que lo fue en su momento. Es verdad que estábamos entonces entretenidos con otras cosas mayores —como la propia salida de PlayStation 2—, pero creo que caben pocas dudas de que esta cuarta entrega era la más redonda. A toro pasado, pienso que también sufrió, ade-

FICHATÉCNICA



Título original:
Mighty! Pang
Desarrolla
Mitchell
Distribuidora
Capcom
—
Diseñador
Futoshi Kuwahara
Taiji Miyajima
Productor
Koichi Niida
Programador
Ken Narita
Artista
Eiko Kato
Compositor:
Takafumi Wada
—
Plataforma
Arcade
Lanzamiento
Noviembre de 2000

"ROZANDO LA PERFECCIÓN"

—

El cuarto de la saga pasó de puntillas por los salones, pero ofrece **experiencias de mucho más contraste** que las de sus ilustres antecesores.

más de por el nulo interés del público en general por este tipo de juegos en su salida, por una elección artística que ahora es su gran fortaleza, acostumbrados como estamos a los gráficos coloristas-chillones-minimalistas. Personajes y escenarios **son una caricatura de los del genial *Super Pang***, pero si observamos con atención todo el tinglado se aprecian muchos detalles que no eran posibles en las placas anteriores. Me refiero sobre todo a unos fondos de trazos muy simples, pero dotados de muchísima más vida que los de sus primos mayores. También, claro está, sus personajes, primos cercanos de los gráficos prerrenderizados de antaño, dotados de un distintivo colorido chillón con un punto infantil. Unas pintas totalmente atrevidas con un punto arriesgado, tanto que uno no puede evitar pensar que seguramente tanto Mitchell como Capcom habrían descartado lanzar el juego en 1995. En cambio, **todo esto luce ahora mucho más vistoso** que bastantes juegos de su época, por no hablar de lo bien que el tiempo está tratando a los videojuegos que dieron la sensación de no tomarse muy en serio a sí mismos en determinados momentos.

"SUS FASES SON, DE LEJOS, LAS MÁS ALOCADAS DE LA SAGA"



Con todo lo que cuento en mente, lo que este *Mighty! Pang* parece **es una llamativa gamberrada**. Pero la cosa toma mucha más seriedad cuando pinchamos *Press Start* en el emulador al que seguimos condenados. Es en ese momento donde hay que olvidarse de la preservación y hablar de *Mighty! Pang* como **una joya *retro* que casi nadie conoce** (y ya era *retro* cuando salió, así que el término está mejor usado que nunca). Para empezar, se nos presentan tres modos de juego que incluyen una opción intensita para jugadores curtidos en la saga, pero también el consabido *Panic Mode* y una nutrida campaña principal, tres opciones que dan para muchas más experiencias diferentes de las que cabría esperar en un juego así, porque están muy bien planteadas. Ya dentro de los niveles, el brillo de sus buenas ideas comienza a sorprender (y mucho) a nuestros ojos de hoy. ***Pang* siempre tuvo un muy buen diseño de fases**, pero esta cuarta entrega se pavonea ahora mismo como otra cosa diferente, la muestra perfecta de que las bolas asesinas aún podían dar mucho más de sí. Por las pantallas de *Mighty! Pang* circulan esferas con **comportamientos casi opues-**

"PIDE A GRITOS UNA REEDICIÓN EN UN SISTEMA DOMÉSTICO"

tos a todo lo que habíamos visto antes en la saga, pero también fases en las que hay que encajar unas piezas en un determinado lugar (con la amenaza del tiempo siempre presente) y muchas ideas geniales más que se ejecutaron con acierto, como pueden ser los planos inclinados, los suelos con comportamientos caprichosos o las tormentas en las que el escenario cambia de manera súbita zarandeado por la climatología. Muchas cosas venían de antes, pero si jugamos ahora mismo la saga completa, nos daremos cuenta rápidamente de que su uso es más profundo de lo que había sido en el anterior *Pang! 3*, un juego al que creo que supera a todos los niveles.

Con *Mighty! Pang* estamos ante uno de esos proyectos de mucha calidad en lo jugable, que **llegó tarde a los salones**. Su principal problema fue el de no tener el alcance de otras barbaridades entre los *arcades* del crepúsculo de una época de la que muchos no nos cansaremos jamás. A algunos de ellos, como *Metal Slug 3*, *Giga Wing* o *Mars Matrix*, las conversiones les han ido reconociendo su calidad, al tiempo que los han hecho accesibles a quienes se interesan por los videojuegos como medio, con una evolución que tiene su enjundia. En cambio, **la entrega más avanzada de una saga** que fue un verdadero referente de los salones sigue olvidada por completo, ya que es imposible comprarla en ningún sistema actual. Teniendo en cuenta el ritmo al que se vende hoy la nostalgia y el momento que vive ahora mismo Capcom, estoy seguro de que todo esto cambiará en el futuro, para este y para otros muchos grandes videojuegos que también lo merecen. vengan de Capcom o de otras fábricas de diversión. Sin pensarlo mucho, a cualquiera le vienen rápidamente a la mente nombres con la entidad suficiente: *Strider 2*, *Golden Axe: The Revenge of Death Adder*... Hay demasiada calidad desaprovechada pidiéndolo a gritos, pero también mucho nombre ilustre que no visita un recopilatorio desde hace demasiado tiempo. En todo caso, creo que pocos como *Mighty! Pang* **exigen un regreso tan merecido**. El *Pang* que llegó tarde pide a gritos su primera vez en un mercado al que creo que se adapta mucho más que otras reediciones. ■



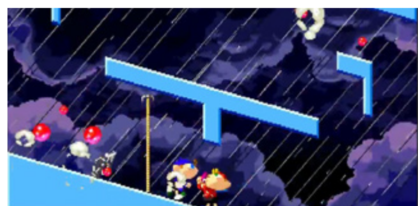
Imágenes del juego













JOYAS OLVIDADAS

LOS *'KLONES'* DE MORTAL KOMBAT

Con la fiebre de los *battle royale*, vuelve a ponerse de relevancia un factor que ha estado presente en todas las formas del arte desde el origen de los tiempos: copiar lo que está de moda. Por supuesto, esto también es una tónica habitual en el mundo del videojuego. Cuando *Mortal Kombat* se convirtió en **un fenómeno** a principios de los Noventa, la avalancha de clones no se hizo esperar, dejándonos algunos de los títulos más bochornosos y absurdos que ha parido esta industria.

Quitando algunas excepciones, **al menos un par de docenas de títulos** fracasaron en su intento de alcanzar la gloria, aprovechando el *boom* de popularidad de los juegos violentos. No tengo espacio para repasarlos todos y tampoco es que merezca la pena dedicarle más de una línea a muchos de ellos, por lo que he acotado **un selecto número** de estos clones, para que comprobéis la "calidad" que se gastaban.

ORIGINAL DE MULTIPLATAFORMA
POR **JAVIER**BELLO

"CUANTO MÁS RIDÍCULO Y EXAGERADO, **MEJOR**"

WAY OF THE WARRIOR (3DO / 1994)

Empezamos con un caso peculiar, uno de los esqueletos en el armario de una desarrolladora que no esperaríais ver en este reportaje. Antes de saltar al estrellato con *Crash Bandicoot* en PlayStation, **Jason Rubin y Andy Gavin** dieron a luz a un retoño no tan brillante en la consola 3DO, que apenas tendría un año de vida en el mercado, siendo este juego un buen ejemplo del porqué.

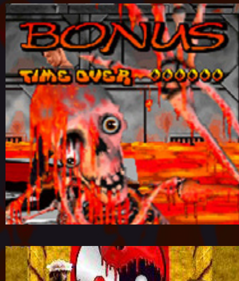
La trama del título giraba en torno a un libro claramente inspirado en el Necronomicón de Lovecraft, pero que en este universo era un compendio de los mejores luchadores del mundo y los condicionaba a luchar para sellar en el libro al villano de turno.

El desarrollo fue muy difícil ya que Naughty Dog estaba en bancarrota, por lo que, para digitalizar a los luchadores, reclutaron a amigos de los trabajadores y filmaron en el piso de Jason Rubin con disfraces improvisados, que hicieron que los vecinos **pensaran que estaban grabando una película porno**.

El juego resultante no fue muy bueno. Los controles y las animaciones eran muy toscas, los luchadores saltaban muy alto haciendo impracticable el combate aéreo y, dada la falta de medios, los diseños de personajes y sus sonidos eran demasiado cómicos, casi **como si pretendiera ser una parodia de *Mortal Kombat***. Aunque contaba con nueve *fatalities* por luchador, la mayoría no lucía tan bien como los del rival que intentaban batir.

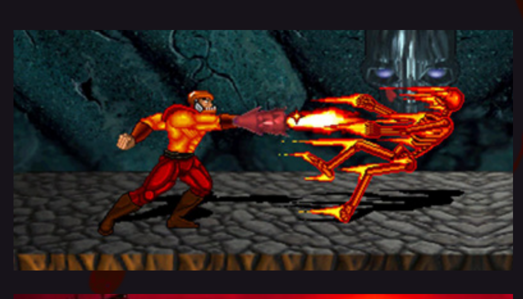
Lo más curioso, es que el juego le gustó lo suficiente a Mark Cerny de Universal Interactive Studios, como para acceder a publicarlo y contratar a Naughty Dog para tres juegos más, que resultarían en la trilogía de *Crash* que salvaría al estudio.













BLOODSTORM (ARCADE / 1994)

Concebido por la difunta Strata como un heredero espiritual para su título *Time Killers*, *Bloodstorm* tuvo una etapa exitosa en los arcades que hizo que **muchos pensaran que destronaría a *Mortal Kombat*** como el referente de los juegos violentos.

Su apuesta fue mezclar lo mejor de dos mundos: *sprites* de alta calidad en lugar de actores digitalizados y un estilo de lucha similar a *Street Fighter II*, junto con el festival de gore que se gastaba *Mortal Kombat*.

Jugablemente era bastante sólido y **contaba con la novedad de poder desmembrar** al rival con golpes precisos, limitando sus opciones de ataque. Incluso podíamos matarlo al final de cada ronda, recuperándose milagrosamente después de la misma.

El juego fue tan popular, que el actor **Daniel Pesina** —quien daba vida a Jhonny Cage en *Mortal Kombat*— colaboraría en su publicidad. Lamentablemente, *Mortal Kombat II* terminaría manteniendo la atención del público, en especial con sus *ports* a consolas, y aunque *Bloodstorm* también se disponía a dar ese salto en 1995 para Saturn y PlayStation, la desarrolladora **cayó en bancarrota** antes de que sucediese y estas versiones nunca verían la luz.







SURVIVAL ARTS (ARCADE / 1993)

Uno de los primeros clones en aparecer y probablemente **el que más rápido se produjo**, saliendo 6 meses después del lanzamiento de la recreativa de *Mortal Kombat*. Hizo uso de actores digitalizados pero sin estar tan pulidos como la obra de Midway debido a su apresurado desarrollo. Esto se notaba mucho en sus animaciones y en el diseño de los luchadores.

Lo que más llamaba la atención era el tamaño de los personajes, que hacían que se salieran de la pantalla al saltar y que en general fuera difícil controlar la distancia con el rival. La detección de impactos tampoco respondía del todo bien y los movimientos eran bastante limitados. Introdujo la novedad de **incorporar armas en el escenario**, tanto de cuerpo a cuerpo como de fuego, para ayudarnos en la pelea. Estas armas y el golpe que usáramos para vencer al oponente, podían desembocar en un *fatality* improvisado, siendo **el único aspecto *gore* del juego**.

Como curiosidad, cuando matabas al jefe final —que parecía un imitador de **David Bowie**— de su cabeza surgían mini-cabezas de demonios y gente "mala" de la historia de la humanidad, destacando la de Hitler, que no paraba de salir.

SHADOW: WAR OF SUCCESSION (3DO / 1994)

Otro título mediocre para 3DO que dio la sensación de desarrollarse con la ley del mínimo esfuerzo. La trama consistía en que, tras la muerte de un jefe mafioso, sus tenientes se daban de palos entre ellos para obtener el puesto. **El diseño de personajes era lamentable**, con cosas como una chica en mallas de aeróbic, otro disfrazado de terrorista del *Counter Strike*, un oficinista con una katana, y —mi favorito— un tío vestido como Dick Tracy armado con una ametralladora Thomson.

Es de los peores clones que surgieron, con unos controles patéticos, animaciones simplonas y **una jugabilidad muy explotable** —podías ganar siempre disparando proyectiles constantemente—. Lo más absurdo es que, aunque nos piden que rematemos a los oponentes al ganar con el icónico «*Finish Him!*», los diseñadores **no programaron ningún *fatality*** en el juego...











KASUMI NINJA (ATARI-JAGUAR / 1994)

Probablemente uno de los clones más notorios y con razón. Presume de ser considerado uno de los peores juegos de lucha de la historia. Los méritos para tal honor, además de su 'sublime' calidad técnica, son unos diseños de personaje **estereotipados hasta la estupidez**, como un nativo americano gordo que te arrancaba la cabellera con su *fatality*, o, el más famoso, un escocés con kilt que lo levantaba para lanzar bolas de fuego por... sus partes nobles.

En esta lista me he cansado de repetir lo malas que eran las animaciones y los controles de estos juegos, pero ***Kasumi Ninja* se lleva la palma**. Moverse por la pantalla y tratar de encajar golpes con algo de gracia es algo que los desarrolladores no supieron implementar.

Visualmente era feo de narices, con paletas de colores sobresaturadas y fondos que, aunque usaban *scroll parallax* para tratar de conseguir profundidad y la ilusión tridimensional, eran pobres en su diseño, incluso bastante cutres en algunos casos. La banda sonora y los efectos de sonido estaban a la par, con **mención especial al comentarista** de los combates, que sonaba como alguien tratando de imitar a un asiático hablando inglés de forma cómica.

ULTRA VORTEK (ATARI-JAGUAR / 1995)

Atari lo volvía a intentar con una mezcla de digitalización y dibujo animado por encima, que daba como resultado unos **acabados aceptables** para los personajes. La acción del juego ocurría en un universo futurista a lo *Mad Max*, con diferentes facciones de bandas, cyborgs, corporaciones malignas y hasta demonios. Por lo menos era algo original en este apartado.

Jugablemente no fue tan terrible como sus anteriores andaduras y hasta resultaba divertido. **Su problema es que llegaba tarde a la fiesta**. Todos los elementos que planteaba en pantalla ya se habían ejecutado mejor en *Mortal Kombat*, *Killer Instinct* y *Street Fighter*, algo que no pasó desapercibido a los críticos. Esto, junto con el hecho de que la Atari-Jaguar nunca llegó a ser una consola popular —además de ser notoria por estropearse sola—, terminaron por obtenerle pobres resultados al juego.

Como curiosidad a destacar, contaba con un *fatality* bastante original —a la par que absurdo— que nos permitía **convertir al rival en** **un puñado de excrementos**, con sonidos de pedos incluidos.





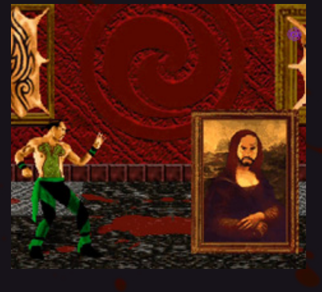
"ALGUNOS JUEGOS TENÍAN BUENAS IDEAS PERO FALLABAN EN LA EJECUCIÓN"

TATTOO ASSASSINS (ARCADE / 1994)

He querido dejar el mejor para el final, ya que este juego tiene una serie de perlas que lo hacen único. Es uno de esos títulos que **es tan malo que resulta bueno**, digno de ser un placer culpable para los amantes del género. La premisa es que hay una tinta mágica para tatuajes que en realidad es algo parecido al simbionte de *Venom*, pues hace que los tatuajes cobren vida para irse a matar gente. Cada personaje tiene un pequeño trasfondo que sirve como excusa para pegarse con el resto. A nivel jugable y visual estaba a la altura de la obra de Midway, con controles y gráficos prácticamente idénticos, pero con diseños para sus personajes bastante más ridículos que los ninjas multicolor de *Mortal Kombat*.

Sin embargo, lo que de verdad le daría notoriedad a *Tattoo Assassins* era la **ingente cantidad de *fatalities*** que afirmaba tener, nada más y nada menos que **2196**. Este insólito número era su principal reclamo comercial y la imaginación que los desarrolladores invirtieron en este campo es digna de elogio. Así, teníamos todas las decapitaciones, desmembramientos e incineraciones que se nos pudieran ocurrir, además de **montones de *fatalities* super ridículos** como dejar en pelotas al oponente, convertirlo en objetos aleatorios como hamburguesas o pinturas de la Mona Lisa, atropellarlo con un DeloRean, acribillarlo con un torrente de pavos asados o freírlo con un pedo-lanzallamas.

Lamentablemente su desarrollo fue bastante accidentado, provocando retrasos que causaron que otros juegos captaran la atención que quería cosechar, y que finalmente hizo que se cancelara el proyecto. No obstante, años más tarde **alguien subió una ROM del juego a internet**, permitiendo jugarlo a través de MAME, donde su absurda experiencia le ganó cierto estatus de culto y el lamento de no haber podido disfrutarlo en nuestra juventud.











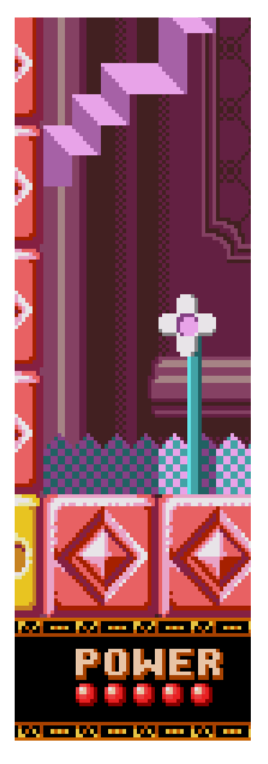


JOYAS (JAMÁS) OLVIDADAS

CASTLE OF ILLUSION & QUACKSHOT

Espero que me disculpéis, pero este mes **voy a romper dos reglas** en estás páginas dedicadas al *retro*. Por un lado, vamos a rendir homenaje no a uno, sino a dos juegos. Y, desde luego, ni *Castle of Illusion* ni *QuackShot* pueden catalogarse de joyas olvidadas. Han pasado la friolera de 29 años desde que irrumpieron en las Mega Drive europeas, pero seguimos teniendo grabadas a fuego las melodias de estas dos joyas producidas por Sega. Reunir ambos juegos en un único artículo no es un capricho: no solo compartieron parte del equipo técnico que les dio vida, sino que Sega llegó a relanzarlos en un único cartucho para MD, y muchos años más tarde, en un recopilatorio para Saturn con el título más largo del catálogo japonés de la 32 bits: *Sega Ages: I Love Mickey Mouse - Fushigi no Oshiro Daibouken & I Love Donald Duck - Garuzia Ou no Hihou.*

Si tuvísteis la fortuna de jugar con ellos hace casi 30 años, seguro que estas páginas os traerán gratos recuerdos. Pero si no habéis tenido la fortuna de acompañar a Mickey y Donald en sus respectivas aventuras, os estáis perdiendo dos de las **experiencias** más **encantadoras** del catálogo de Mega Drive.





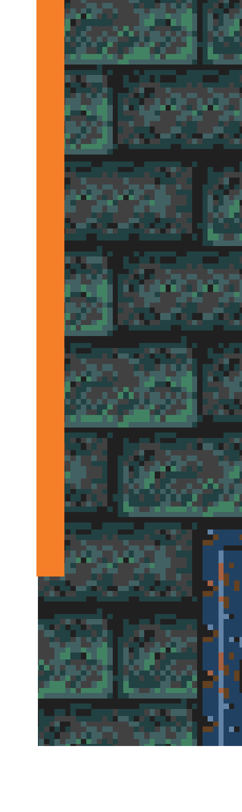
ORIGINALES DE MEGA DRIVE

POR **BRUNO**SOL

En su pugna por introducir la Mega Drive/Genesis en los hogares estadounidenses, Sega no solo reclutó a estrellas del deporte de la época: también acudieron a Disney para que sus dos mayores iconos protagonizaran dos cartuchos para la consola de 16 bits. La encargada de liderar ambos proyectos fue Emiko Yamamoto, una productora y diseñadora cuya carrera estaría férreamente ligada al universo Disney durante las décadas posteriores. Llegó ejercer de productora *senior* en cinco entregas de *Kingdom Hearts*. Aunque eran dos títulos claramente enfocados al público infantil, tanto *Castle of Illusion* como *QuackShot* tenían una **deslumbrante factura técnica**, lo que disparó su atractivo no solo entre los críos, sino también entre los usuarios de mayor edad. Mickey fue el primero en debutar en las tiendas de Japón y EE.UU., con apenas un día de diferencia: 20 y 21 de noviembre de 1990. A Europa no llegaría oficialmente hasta marzo de 1991, aunque algunas tiendas españolas no dudaron en importar, mientras tanto, la entrega americana. Sega aún no había implementado el bloqueo regional en sus cartuchos, y recuerdo perfectamente cómo en las Navidades de 1990 me ofrecieron en el Centro Mail de Atocha la versión Genesis de *Castle of Illusion*. Al final acabé alquilándolo en su tienda de la calle Montera. Aquel juego me dejó sin palabras. Hay que tener en cuenta que hablamos de la primera época de MD, cuando aún no habían aparecido ni *Sonic* ni *Gunstar Heroes*, y la consola de Sega apenas había empezado a desplegar su auténtico potencial gráfico. El equipo comandado por Emiko Yamamoto (por entonces bajo el pseudónimo de Emirin), logró plasmar en este plataformas todo el encanto de los cortos del ratón de Disney a lo largo de cinco inolvidables niveles temáticos, donde podíamos encontrar guiños a **clásicos del estudio**, desde las setas de *Fantasía* a cierto jefazo que compartía los rasgos del dragón Elliot, por no hablar de la propia bruja Mizrabel, que se nos presentaba en el combate final con el aspecto de la madrastra de Blancanieves.

"AMBOS TÍTULOS FUERON DISEÑADOS POR EMIKO YAMAMOTO"

Su nivel de dificultad era muy relajado (incluso ofrecía un Practice Mode que consistía en una versión «recortada» del juego, ideal para que los más pequeños pudieran acabárselo sin frustrarse). pero, como sucede con *OutRun*, la magia de *Castle of Illusion* no reside en llegar al final, sino en disfrutar del paseo. Los gráficos son una delicia, desde la animación y el diseño del *sprite* del Mickey al colorido de los escenarios, y sus melodías siguen estando entre lo más glorioso del **legado sonoro de Mega Drive.** Seguro que no soy el único que puede tararear de memoria las melodías del mundo de los juguetes.



CASTLE OF ILLUSION & QUACKSHOT

DOS CLÁSICOS POR LOS QUE **NO PASA EL TIEMPO**

¿Sabías que la escena más célebre de *En Busca del Arca Perdida* está inspirada en un cómic del Tío Gilito? ¿Y que el *remake* de *Castle of Illusion* incluía la música original de la entrega de 16 bits? Recordamos algunas curiosidades de estas dos joyas del catálogo de Mega Drive.

Emiko Yamamoto también formaría parte del equipo responsable del *Castle of Illusion* de Master System y Game Gear, que muchos consideran superior al de Mega Drive en términos de diseño y mecánica, y que llegaría al mercado a principios de 1991. El éxito de ventas y crítica animó a Sega a repetir la jugada con una adaptación de *Fantasía*, esta vez a manos de Infogrames, que convirtió al Mickey aprendiz de mago en el protagonista de otro plataformas para Mega Drive. Pero los franceses erraron el tiro al incorporarle una **dificultad aplastante**, carente de todo sentido teniendo en cuenta el *target* al que iba destinado su juego. Mientras tanto, Yamamoto estaba preparando un nuevo lanzamiento Disney, en calidad de directora (además de diseñadora): *QuackShot*, comercializado en diciembre de 1991, fue el debut del Pato Donald en MD y supuso todo un avance respecto a la anterior creación del equipo de «Emirin». Una vez más, apostaron por las plataformas, pero incorporaron además un importante elemento aventurero que convertía a *QuackShot* en una experiencia bastante más larga y satisfactoria.

La trama del juego tornaba a Donald en una suerte de Indiana Jones en busca del legendario tesoro del Rey Garuzia, lo cual no deja de tener su gracia. Spielberg era un fan declarado de los maravillosos cómics que Carl Barks creó para Disney y se inspiró en *Las Siete Ciudades de Cibola*, un cómic que Banks firmó en 1954, para crear la icónica escena de la roca rodante de *En Busca del Arca Perdida*. Así que la imagen de un Donald aventurero ataviado con un sombrero fedora podría catalogarse como un acto de justicia, aunque a diferencia de Indy, el irascible pato no utilizaba un látigo como arma, sino una **pistola de disparaba desatascadores**. En un principio, estos servían tan solo para inmovilizar momentáneamente a los enemigos, pero a medida que avanzaba en la aventura, el jugador podía mejorar su equipamiento, incluyendo unos desatascadores que se quedaban adheridos a las paredes. Servían como trampolines con los que ascender a lugares hasta entonces inaccesibles. La mejora del equipamiento, unido a la posibilidad de viajar de un escenario a otro a bordo del biplano pilotado por los tres sobrinos de Donald, convertían a *QuackShot* en una aventura que rescató buena parte del universo de los tebeos de Donald. Además de Jorgito, Juanito y Jaimito y las fugazes apariciones de Gilito y Daisy, por el juego desfilaban Ungenio Tarconi, Goofy y los sicarios de Pete Patapalo (solo se echó en falta a los Golfos Apandadores).

"SPIELBERG ERA UN GRAN FAN DE LOS CÓMICS DE CARL BARKS"

Con un **diseño de niveles** mucho más **ambicioso** que el de *Castle of Illusion* (Donald podía trepar por escaleras y deslizarse por túneles), *QuackShot* ofrecía diversas localizaciones, repartidas en un mapamundi: Patoburgo, México, Transilvania, la India, Egipto, el Polo Sur, un barco vikingo, la guarida de Pete y una misteriosa Isla. Las tres primeras eran accesibles desde el principio, gracias al avion de los sobrinos, pero, al igual que sucedía en *Metroid*, para llegar a determinadas zonas era preciso contar con el equipo adecuado. Este desarrollo no lineal supuso una auténtica bocada de aire fresco y un pequeño desafío para los jugadores más jovenes, en especial cierto segmento de la India, que requería atravesar una serie de estancias con puertas numeradas. Los gráficos, una vez más, eran deliciosos y enamoraron a toda una generación que había crecido leyendo *Don Miki*. Al frente del departamento artístico de *QuackShot* estaba Takashi «Thomas» Yuda, quien acabaría siendo transferido al Sonic Team, donde creó al mismísimo Knuckles. En 1999

Imágenes del juego



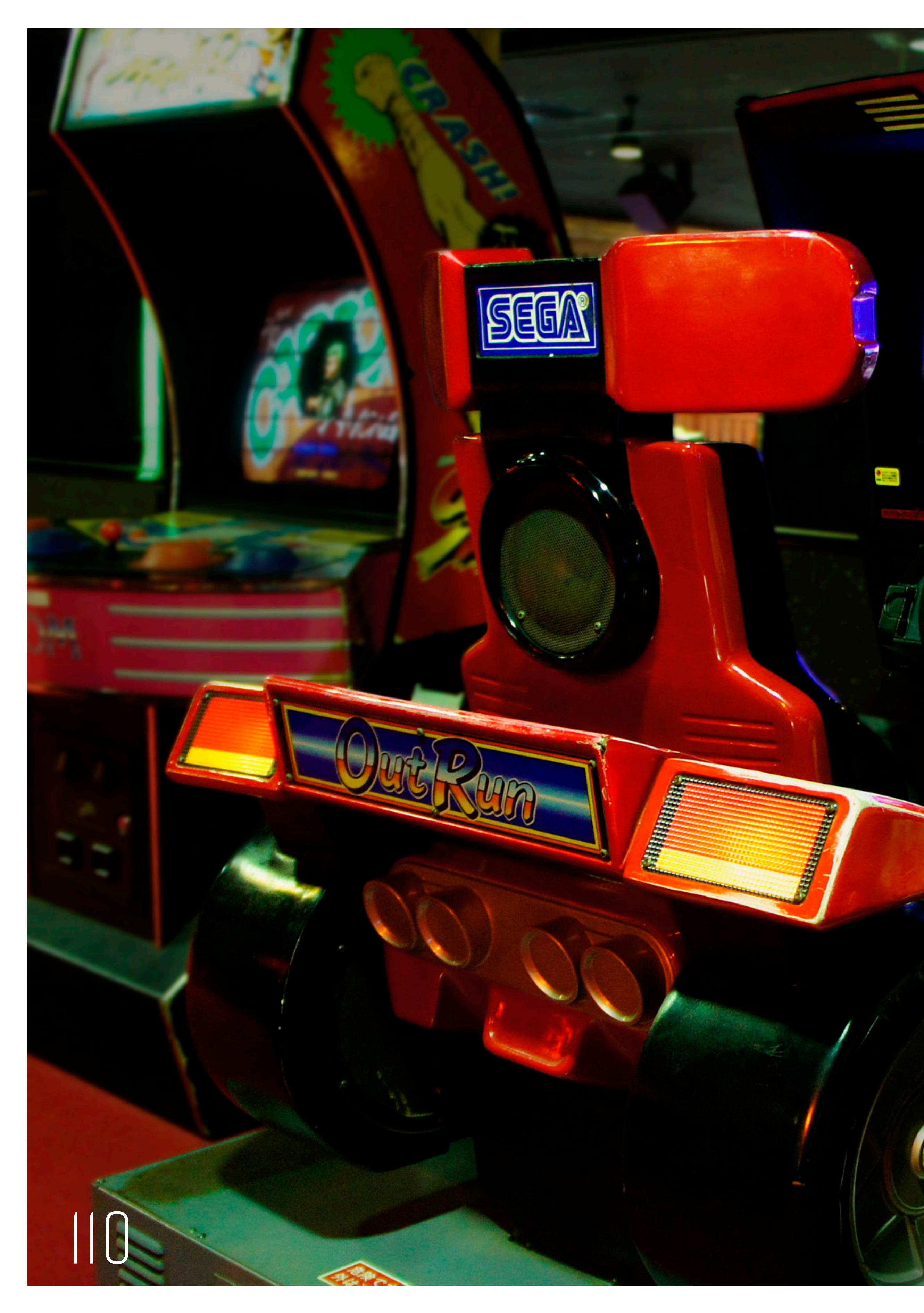


se encargaría de dirigir el desarrollo del inolvidable *Space Channel 5*.

A finales de 1992, Emiko Yamamoto lograría reunir por fin a Mickey y Donald en *World of Illusion*. A pesar de su notable factura técnica y de la opción cooperativa, este tercer clásico Disney no fue incluido en los combos de MD y Saturn antes mencionados. Tras caducar la licencia, desapareció cualquier posibilidad de disfrutar de ellos en los sucesivos recopilatorios de MD que se lanzaron en las consolas de Sony y Microsoft. Pero el legado de *Castle of Illusion* era imposible de enterrar y recibiría un **sucesor espiritual** en forma de cartucho para 3DS a finales de 2012. *Epic Mickey: Power of Illusion* no solo siguió la senda marcada por el juego de Warren Spector, sino que incorporó notables guiños al clásico de MD y recuperó algunos enemigos e incluso los mismos efectos de sonido. De hecho, tuve la oportunidad de entrevistar a su director, Peter Ong, cuando vino a presentar el juego a las oficinas de Nintendo España y me demostró su devoción hacia *Castle of Illusion* tarareando la melodía del mundo de los juguetes.

Aunque sin duda, el homenaje más evidente de todos tuvo lugar en septiembre de 2013, cuando Sega Studios Australia lanzó un *remake* 2.5D de *Castle of Illusion* para PlayStation 3, Xbox 360 y PC. En la que sería su última creación antes de desaparecer, el estudio australiano, bajo la supervisión de la mismísima Emiko Yamamoto, recreó con polígonos (y bastante libertad) los escenarios y enemigos del juego de Mega Drive. Este *remake* contó además con la participación de Grant Kirkhope. El célebre compositor de algunas de las mayores joyas de Rare (*Banjo-Kazooie*, *Perfect Dark*) tuvo el honor de versionar las melodías originales de Mega Drive. Sin desmerecer su gran trabajo, los **mitómanos del cartucho original** agradecimos la oportunidad de poner elegir, desde el menú de opciones, la posibilidad de disfrutar del *remake* con la música original compuesta por Shigenori Kamiya para la consola de 16 bits.

¿Llegaremos a ver la saga *Illusion* en un *Sega Ages*? Parece **complicado debido al tema de los derechos**, pero si Sega se rascó el bolsillo en 2013, no perdemos la esperanza de que vuelva a hacer lo mismo en un futuro. Al fin y al cabo, los críos que lo disfrutaron hace casi 30 años ahora son padres, y estarían más que entusiasmados de revivir la experiencia junto a sus hijos. ■


CRASH!
SEGA
Out Run



LEYENDAS ARCADE

OUT RUN

POR **JAVIER**BELLO

Sin duda, de los juegos más llamativos de los *arcades* de finales de los ochenta, este singular título captaba la atención por los impresionantes gráficos que desplegaba. Fue uno de los primeros en hacer uso del escalado de *sprites* para transmitir la **sensación de gráficos tridimensionales**. Pero lo que más destacaba era su llamativo envoltorio, una réplica del asiento del coche, con volante y caja de cambios. Se produjeron **cuatro gabinetes** distintos para la recreativa, pero el más espectacular es el que podéis ver en la imagen.
Como gran amante de la conducción, Yu Suzuki quería crear un título **que celebrara los largos viajes por la carretera abierta**. Inspirado por la película *Los Locos del Canonball*, donde se atrevesaban los Estados Unidos de costa a costa, el creativo nipón se puso a trabajar en su propia versión para un videojuego.
Al principio, quería basar la escenografía en los paisajes estadounidenses, pero un amigo le convenció de no hacerlo, ya que argumentó que sus paisajes eran muy anodinos. Así pues, decidió cambiar los escenarios que recorríamos por **lugares distintivos de Europa**, donde se fue de viaje para recolectar material gráfico e ideas para el juego.
Tras dos semanas de periplo, fue en Mónaco donde encontraría a **su musa: el Ferrari Testarossa**. Completamente cautivado por el último modelo de la escudería italiana, el señor Suzuki regresó a Japón decidido a convertir el ahora icónico deportivo en la estrella del juego que se traía entre manos.
Han pasado más de treinta años desde su lanzamiento y es cierto que *Out Run* se ha quedado algo anticuado, pero **el espiritu de disfrutar de la carretera** para el que fue concebido continúa tan vivo como el primer día.



EL VACÍO ETERNO

THE RED STRINGS CLUB

POR **BORJA**RUETE

Imagina un futuro sin esperanza, un mundo vacío donde el ser humano opta por **enmudecer sus sentimientos** negativos: dolor, rabia, celos, envidia y tristeza. Las emociones se desactivan mediante implantes tecnológicos de última generación. Pero ¿vale la pena vivir de este modo? ¿Cómo nos construiremos como personas si desdeñamos la parte oscura que reside en cada uno de nosotros? Quizá halles la respuesta en *The Red Srings Club*.



HILOS ROJOS EN UN BAR DE CÓCTELES

LA PERSPICACIA DE UN BARMAN QUE LEE EL **ALMA DE SUS CLIENTES**

Ahogar las penas en alcohol. Esta expresión, tan real como contraproducente, me lleva a imaginar la clásica escena de la barra de bar. Visualizo a una persona que da pequeños sorbos a su copa mientras cuenta sus desdichas más amargas. Pero el alcohol, como droga psicodepresiva que es, no siempre aletarga los sentimientos negativos, sino que a veces los magnifica. Una **nube de pesadumbre y melancolía** se adueña de la mente, que encerrada en la prisión etílica, libera a los demonios que llevamos dentro.

The Red Strings Club no es un bar de copas cualquiera. Su propio nombre nos da la la primera pista: «Proviene de **la leyenda de los hilos rojos**», señala Jordi de Paco, guionista y director creativo del exitoso título creado por Deconstructeam. Según la mitología china, «las personas destinadas a conocerse están unidas mediante un hilo rojo atado al meñique o a alguna otra parte del cuerpo. Este hilo se puede estirar o acortar, pero nunca se rompe». Como el tema principal de la obra es el destino, pensaron que era el nombre idóneo para el bar (y para el videojuego). En este establecimiento se explota como en ninguno la relacion entre el *barman* y el cliente. A través de sus cócteles, Donovan es capaz de leer el corazón de sus clientes. Primero los escucha y luego mueve los hilos de la conversación y da las puntadas necesarias para que le cuenten sus secretos. Al mezclar ingredientes, el maestro coctelero activa las emociones del prójimo en función de la información que desea extraer.

En *The Red Strings Club* nada es lo que parece. Es una historia *ciberpunk* que **cuestiona nuestras concepciones morales**. La narrativa nos pone al límite, hasta el punto de que uno no sabe si lo que hace está bien o esta mal, porque la realidad no es de blancos ni de negros.



No es habitual empezar las historias *in extremis*, por su final. La mayor parte de las narraciones lo hace desde el principio, aunque no es extraño que se realice *in media res*, es decir, por la mitad. Sin embargo, *The Red Strings Club* **muestra parte del desenlace nada más arrancar**. Vemos a Donovan, protagonista del juego, cayendo de un rascacielos en dirección a la muerte, por lo que el jugador conoce su destino desde la primera línea de diálogo. Lo que ignora es el camino que le ha conducido a esa situación, así como todas las decisiones que ha tomado durante el trayecto.

The Red Strings Club es una obra atípica, ya que cada decisión que tomas te obliga a pensar en sus implicaciones. Incluso cuando estás seguro de que algo es correcto, el siguiente diálogo le da la vuelta a la tortilla y pone al jugador contra las cuerdas. Este diseño narrativo es plenamente consciente y deliberado: «El juego está muy medido, porque no queríamos que se sintiera como una *visual novel*. Calibré mucho la interacción por minuto». El título, dice Jordi de Paco, siempre te está administrando cosas que te hacen pensar. Con todo, «**es más valioso el momento en que estás procesando lo que te han preguntado** y lo que vas a contestar, más que la opción que elijas o cómo siga la historia. El juego está pensado para ir en tu contra».

"THE RED STRINGS CLUB ESTÁ PENSANDO PARA IR EN TU CONTRA"

La producción más reciente de Deconstructeam plantea «una experiencia narrativa *ciberpunk* sobre **el destino y la felicidad** que combina alfarería, coctelería y llamadas por teléfono». El argumento trata alguno de los temas clásicos del género *ciberpunk*, entre los que se encuentra, por supuesto, la idea de hipervigilancia y el hecho de que las grandes corporaciones sean las que realmente gobiernan el destino del mundo. En esa sociedad tecnológica, la felicidad ha desaparecido casi por completo; los humanos se han convertido en personas deprimidas que solo piensan en librarse de las emociones negativas.

Los paralelismos entre la ficción y la realidad contemporánea son palpables en algunos puntos. Como recuerda Marina González, directora artística de *The Red Strings Club*, basta con una búsqueda en Internet para que el navegador se llene de anuncios relacionados. La influencia de Google, Amazon, Apple y otras corporaciones de grandes dimensiones es monumental y creciente. Pero la semilla de *The Red Strings Club* se plantó al observar la conducta de los internautas. «Sobre todo, lo que tenía en mente cuando estaba escribiendo el juego era el odio que hay hoy en día en Internet», desvela de Paco. «Estaba saturado por ese odio y por la polarización de las opiniones. En 2016 ya me parecía bestia, pero ahora, en 2019, esta todo más polarizado, hay más rabia y más odio». Las observaciones desembocaron en una reflexión más profunda sobre las **consecuencias de eliminar ese tipo de emociones**. Por otro lado, el director creativo comenta asimismo que durante el proceso de escritura algunas personas cercanas comenzaron a tomar antidepresivos. «Me llevó a hacerme preguntas: ¿les hace ser personas diferentes? ¿Qué implicaciones tiene tomar antidepresivos? Yo notaba que les había cambiado la personalidad». Por eso, «la tecnología que se presenta en *The Red Strings Club* es una extrapolación de las sustancias o métodos que tenemos hoy en día de alterar nuestra conducta o de controlar nuestras emociones. Se trata de una proyección de lo que podemos estar viviendo en la actualidad».

La filosofía que subyace a nivel narrativo bebe del concepto de las neuronas espejo. «*El Viaje de la vida*,

ALGORITMO DE LAS NEURONAS ESPEJO

LA VIDA NO ES MÁS QUE UNA **DISTOPÍA**

de Eduardo Punset, me impactó mucho. Hay conceptos que están tal cual en el juego», subraya el desarrollador. Uno de ellos es el algoritmo de las neuronas espejo, que permite inculcar un bienestar inducido en la ficción del videojuego. Jordi de Paco ha tomado ese concepto y lo ha trasladado al universo *ciberpunk*. «Hablamos del **desarrollo de las neuronas espejo** y de cómo nos aceptamos entre nosotros como sociedad. También planteamos varias cuestiones sobre el instinto y sobre el destino». La inspiración de esta distopía se completa con otras obras. Por un lado, *Psycho-Pass*, un *anime* que presenta la idea de un artefacto tecnológico que permite destruir a futuros criminales de acuerdo con una serie de porcentajes que determinan el riesgo de que el delito se perpetre. Por el otro, trabajos clásicos como el de Wiilliam Gibson, considerado el padre del *ciberpunk*, han ayudado a dar forma al proyecto.

En lo que respecta la música, la compositora Paula Ruiz indica que «no hay influencias directas, más bien todo lo contrario». Según comenta, lo único que tenía claro es que **no quería que las partituras sonaran *ciberpunk***. «Creo que me ha salido mal, porque todo el mundo la compara con Vangelis», bromea entre risas, en referencia a la banda sonora de *Blade Runner*. De todos modos, las piezas más futuristas se escuchan en el taller, porque se trata del lugar donde los androides moldean los implantes. «El bar es un refugio en un lugar muy futurista. La idea que quería transmitir es la de un pasado que aun así fuera futurista, pero que no perteneciera a ese mundo». Marina González también resalta la condición de refugio: «Es un ambiente en el que puedes entrar y olvidarte del mundo, de los problemas y de todo. Ahí busqué referencias de bares clásicos que despertaran sensaciones agradables». Por lo demás, las influencias estéticas se han tomado de otros productos culturales.

Desarrollar videojuegos es muy difícil, «**normalmente salen mal**», esgrime el estudio. Con eso en mente, el equipo prefiere diseñar pequeños prototipos. Así las cosas, en un principio, las tres partes de *The Red Strings Club* eran independientes. «Llevamos a cabo una tormenta de ideas y en mitad de ello dijimos: '¡Parad todo el mundo, porque esto está molando!'». Todo encajó a la perfección, Devolver Digital dijo que sí y *The Red Strings Club* se hizo realidad. ■





La versión Switch la firma The Game Bakers

—

Los creadores de *Furi* se interesaron personalmente por el port de *The Red Strings Club* a Nintendo Switch. Jordi de Paco admite que es la mejor versión por sus controles. «Eso es porque no la he programado yo», bromea.



PC

VANE

POR **LAURA**LUNA

LA BELLEZA NO ESTÁ **EN EL INTERIOR**

Vane falla estrepitosamente en todos los pilares de un *walking simulator*. Friend & Foe, con su ópera prima, proponen una poesía videolúdica que se queda en una experiencia desapasionante y pretenciosa.

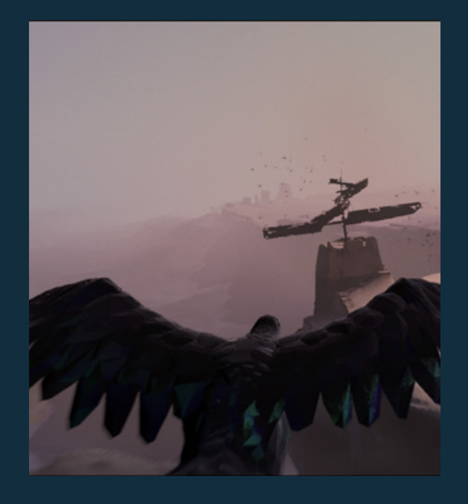
E**l *walking simulator* es uno de los géneros más denostados porque desafía el propio concepto tradicional de juego**. En ellos, no existe el concepto de «ganar». No hay retos que superar ni su respectiva recompensa. El género se define por la exploración y la libertad de movimiento a través del paisaje que recorremos en nuestra aventura. Para que la experiencia sea memorable, deben cuidarse varios elementos del diseño: un atractivo mundo que sorprenda y mantenga vivo el interés del jugador, una libertad de movimiento que invite a descubrir diferentes rutas para avanzar y, por último, una narrativa cuya estructura se implemente en el desarrollo de la partida.

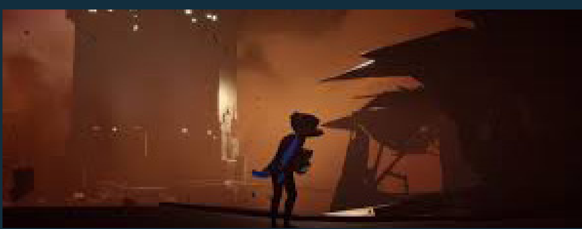
PEQUEÑO, PERDIDO Y FRUSTRADO

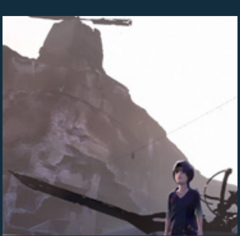
En su presentación, ***Vane* luce una belleza audiovisual que se queda vacía a los pocos momentos de empezar el juego**. Controlamos a un muchacho que se metamorfosea en cuervo, y le guiamos en su periplo a través de un mundo abandonado y destartalado, que sirve a una alegoría tan abstracta que da pie a múltiples lecturas. El universo por el que avanzamos es colosal en comparación con nuestro tamaño, y es allí donde se percibe la intención del juego de hacernos sentir pequeños y perdidos, sensación que logra transmitir por los motivos equivocados.

Para empezar, no hay ninguna pista que nos indique por dónde ir; seremos nosotros quienes descubramos el camino a través de la exploración. El disgusto llega cuando nos ponemos a los mandos ortopédicos de u**n cuervo que no responde con exactitud a los controles y con un niño que muestra la torpeza intrínseca** de un infante que apenas sabe desplazarse por terrenos angostos. La lentitud de ambos personajes empeora aún las cosas y el infortunio de los ángulos de la cámara tampoco favorece a la jugabilidad.

Podríamos achacar el naturalismo de los movimientos a una intención de transmitir al propio jugador que su personaje posee una autonomía que no siempre somete a nuestros deseos. Esto nos hace pensar en las obras de **Team ICO** —de donde proceden algunos integrantes de **Friend & Foe**—, que otorgan a los animales una vida propia. Sin embargo, la diferencia entre **Agro** (*Shadow of the Colossus*) y **Trico** (*The Last Guardian*) es que el jugador no controla a dichas criaturas, sino ▸







a su compañero humano, a través del cual les da órdenes que no siempre obedecen. En Vane ejercemos el rol del propio niño-cuervo, con lo cual **no ser dueño de nuestros propios actos es un despropósito sin ninguna justificación dentro del juego.**

UN VUELO SIN RUMBO

A la sinrazón de los controles se suma **un diseño de niveles mal concebido**. La vastedad de los entornos sin un camino principal otorga al jugador el libre albedrío de explorar, bajo la condición de que sólo hay un camino posible entre múltiples rutas. Averiguar por dónde avanzar es cuestión de ensayo y prueba, con lo que nuestro instinto de jugador se convierte en la única guía. Sin embargo, al no haber senderos marcados que destaquen como una dirección lógica, **es muy fácil dar con un callejón sin salida**. El problema llega cuando nos decantemos por una senda y continuemos por ella durante un largo rato para después llegar a un final truncado. Entonces deberemos deshacer el camino hasta el punto de inicio, lo cual invita poco a causa de la torpeza de los controles y la parsimonia exasperante del niño-cuervo.

Los puzles que se plantean son sencillos en cuanto a dar con la solución, pero la aplicación de ésta se vuelve un suplicio a la hora de aplicar el manejo del niño o el cuervo, según la forma que necesitemos adoptar. Con el ave, volaremos hacia zonas inaccesibles para el chiquillo y activaremos mecanismos. El chiquillo, por su lado, podrá activar resortes y manipular objetos. Asimismo, podremos invocar la ayuda de otros niños-cuervo con una llamada. La metamorfosis sólo se podrá dar en las siguientes condiciones: caeremos por un abismo para convertirnos en pájaro y volveremos a ser humano al sumergirnos en un lecho de polvo dorado. Hacia el final del juego tendremos una tercera metamorfosis que resultará más atractiva que las anteriores, pero para entonces **estaremos tan enfadados con *Vane*** que nos sabrá a poco este consuelo.

"ANTE EL HASTÍO, SERÁ TENTADOR SALIR DEL PROPIO JUEGO"

Ante el hastío, será tentador salir del juego, e incluso esto conlleva su propio castigo: los puntos de guardado son sumamente escasos y no están notificados a un jugador que dará por sentado que la partida se guarda automáticamente. Entonces, sólo queda la opción de terminar el juego de una sentada o resignarse a repetir la partida si nos aburrimos, lo cual ocurrirá fácilmente.

La única salvación de *Vane* es su propia estética, y ni está llega a convencer. La oscuridad y desazón de los paisajes resultan hermosas y nos llenan de una paz extraña, pero la tosquedad de unos gráficos ligeramente apoligonados manchan esa ilusión. Tal vez sea una decisión consciente con el fin construir una ambientación onírica, pero en lugar de crear inmersión, acaba mostrando las costuras de un título a medio cocer. El irisado plumaje del cuervo es el detalle más trabajado, el cual deja en evidencia el resto de componentes del juego. La melancolía inquietante de la música es la única salvación en un título que pretende apelar a la sensibilidad artística —arma principal del manual del buen *indie*—, pero acaba siendo un manual de todo lo que un *walking simulator* no debe ser. ■





Cocina Geek

Mousse de Chocolate
Kingdom Hearts 3

por Gemma Ballesteros

Si eres diestro en la cocina de *Ratatouille*, este será uno de los primeros platos que habrás creado en el restaurante regentado por el Tio Gilito en Villa Crepúsculo. ¡Esta deliciosa receta de textura espumosa no sólo deleitará tu paladar, sino que aumentará tu magia y los PM del grupo por un tiempo!

Necesitamos

- *3 huevos*
- *300 g de chocolate para fundir*
- *140 g de azúcar*
- *5 g de gelatina neutra en polvo*
- *500 g de nata para montar*
- *50 ml + 30 ml de agua*

¿Vegano?

- *150 ml de aquafaba (agua de la cocción de los garbanzos)*
- *90 g de chocolate puro orgánico para fundir*
- *4 cucharaditas de azúcar*

Derretir chocolate, batir la aquafaba hasta punto de nieve, añadir el azúcar, batir de nuevo y mezclar con el chocolate.



1



2

Por un lado, batimos los huevos durante un par de minutos, que se blanqueen un poco. También ponemos a calentar los 50 ml de agua con el azúcar hasta que alcance los 118ºC y forme un almíbar ligero. Cuando el almíbar está listo lo incorporamos a las yemas despacito como un hilillo mientras seguimos batiendo.

Por otro lado, ponemos la gelatina en 30 ml de agua y la metemos 30 segundos al microondas para que se active. Tiene que quedar como si fuera agua. También introducimos el chocolate en el microondas en intervalos de 30 segundos (para que no se queme) y le damos vueltas a cada intervalo, hasta que esté fundido. Lo reservamos unos 2-3 minutos.



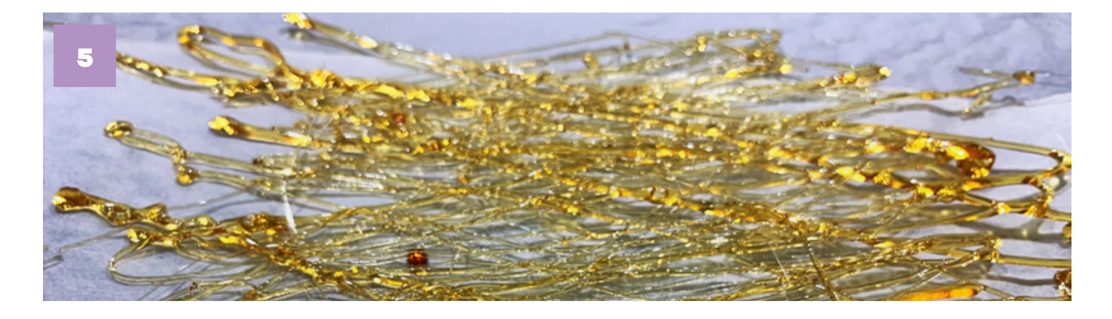
3



4

Vertemos la gelatina sobre los huevos y también el chocolate fundido mientras batimos para que quede todo bien incorporado.

Mientras la mezcla anterior pierde temperatura, montamos la nata MUY fría con ayuda de una batidora de varillas (con las varillas y el cuenco también MUY fríos) y después la iremos incorporando a nuestra mezcla de chocolate. Lo haremos poco a poco para que no pierda esa textura de espuma y que las burbujitas de aire queden atrapadas en la mezcla.



5

Mientras la *mousse* se enfría (durante al menos 4 horas), colocamos 100 g de azúcar con unas 3 cucharadas de agua en un cuenco y lo calentamos al microondas en intervalos de 30 segundos para hacer el caramelo. Cuando está color miel claro la sacamos (se hará durante al menos 30 segundos más debido al calor del cuenco). Con ayuda de una cuchara hacemos líneas de caramelo entrecruzadas sobre papel de hornear formando un enrejado y dejamos enfriar. Para emplatar cortamos un cuadrado de la *mousse*, colocamos el enrejado de caramelo y decoramos el plato con un poco de chocolate fundido.

¿Te ilusiona el futuro que marcan...

El formato físico no desaparecerá del todo.



BORJA**RUETE**
Redactor jefe

Sí Siempre me aterró la idea de un futuro digital. Miraba la estantería y veía todos mis juegos allí, bien alineados con sus cajitas y sus manuales de instrucciones. Me pasaba exactamente igual con las películas, que compraba con fervor. Entonces era **muy beligerante con esta cuestión**, todo un talibán del formato físico. De hecho, cuando PSP Go salió a la venta, escribí un artículo iracundo, pues no comprendía que el formato digital también pudiera tener algunas ventajas.

Por aquella época se decía que lo digital era el futuro, que iba a desplazar al formato físico, algo que ya está ocurriendo en la actualidad. Sin embargo, **la industria camina por nuevas sendas**. Que Netflix y otros servicios de vídeo en *streaming* hayan triunfado es toda una fumata blanca, un *habemus* modelo de negocio en toda en regla.

Las grandes empresas del sector, Sony y Microsoft, han experimentado con el juego en línea, pero Google ha dado un paso más allá de la mano de su plataforma, Stadia, **un servicio que proporcionará una experiencia de nueva generación** sin apenas tiempos de carga y siempre *online*. Si tienes una pantalla con acceso a Internet, Stadia funcionará, ya sea en teléfonos móviles, tabletas o televisores.

Sobre el papel es una idea fabulosa, aunque el problema principal sigue siendo el mismo: las **conexiones a Internet** van por detrás de la tecnología, todavía no son los suficientemente rápidas como para que este tipo de servicio funcione a la perfección. Pero es una cuestión de tiempo. Después de todo, en los inicios de la red una película tardaba días en bajar, mientras que ahora se descarga a la velocidad del rayo.

Entiendo las reticencias, ¡qué me vais a contar a mí! Con todo, los servicios como Stadia seguramente sean el futuro (¡quién sabe!), lo que no significa que no dispongamos de otras opciones. Pienso que **el formato físico no desaparecerá del todo**, que estará ahí como el vinilo, como pieza de coleccionista. Por tanto, doy la bienvenida a Stadia y a otros tantos servicios que vendrán después. Más catálogo y opciones. ■

...plataformas como Stadia?

Un futuro donde no seremos dueños de nada.



JUAN**TEJERINA**
Director

No Mi querido Ruete, me resulta muy difícil sentir **un mínimo de ilusión** ante una propuesta que, lo que quiere decirnos, es que el futuro —ese futuro que se supone debe atraerme— **ya no es mío**. Que el futuro **ya no es nuestro**. Que seguiremos desembolsando más y más dinero por servicios, que **no pertenencias**. Que en el momento en que, dios no lo quiera, nos quedemos sin dinero: **lo perderemos todo**. Porque viviremos a base de servicios contratados que seguirán a nuestra disposición siempre y cuando nuestra cartera lo esté a la suya. No, no me atrae un futuro que **me impida prestarte un juego**. No me atrae un futuro donde el acceso a la cultura conlleve un peaje, por pequeño que sea.

Y es irónico que lo diga yo ¿verdad? ¿acaso me gustaría regalar *GTM*? Pues honestamente: **sí, y no sería la primera vez que lo hago** cuando sé que alguien no se la puede permitir. Considero que la cultura debe estar **al alcance de todos** y detrás de este gran movimiento sólo veo una intención: retirarnos la potestad sobre nuestros juegos. Algo que ya viene de lejos si recuerdo ese **fallido DRM** a inicios de la generación. Las ventas de segunda mano no le gustan nada al sector (no sacan beneficio de ellas), los préstamos entre amigos mucho menos y lo que ansían es **que cada jugador pase por caja**. Algo que se consigue con este modelo de negocio. Lo entiendo perfectamente y sé que tarde o temprano llegará ese futuro, pero la pregunta es clara y mi respuesta también: **no me ilusiona**.

Por otra parte, tengo **un sinfín de dudas al respecto**. Tú has hablado de las conexiones, que es la duda principal, pero **¿qué pasa con el almacenamiento?** Netflix me permite ver mis series en el tren si me las he descargado previamente, ¿podré descargarme juegos enteros? Y si es así **¿dónde lo almaceno?** ¿Y qué hay del catálogo? Se sabe ya que va a rotar y que habrá títulos que entren y salgan. ¿Y si un juego se me queda a medias? Entonces sí, tendré que ir a la tienda y... ¿bendito formato físico?

No me ilusiona nada este futuro, Ruete. Será que me estoy haciendo viejo... ■

Abriendo página...

Pokémon Espada y Escudo, un arma de doble filo



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

Pokémon Espada y Escudo son las nuevas entregas canónicas de la saga de los monstruos de bolsillo de Game Freak; sin embargo, tras ver el primer tráiler de estas entregas da la sensación de que la octava generación de la franquicia apunta más a ser una que garantice el éxito ya conocido que a respirar el mismo espíritu que *Let's Go*.

Dicha vertiente, ahora consagrada como saga puente entre aquello que quiere el usuario tradicional y las nuevas generaciones, se sabe a sí misma dispuesta a regresar el año que viene manteniendo la desaparición de combates aleatorios, formas de captura menos convencionales y, en esencia, **haciendo gala más del concepto aventura que del concepto RPG**.

Pero luego tenemos *Espada y Escudo*, un espejo para **ese jugador que ni quiere ni espera abandonar los combates por turnos ni los encuentros aleatorios**; ese que pedía el regreso de los gimnasios, el continuismo. ¿Es esto malo? No, puesto que así lo desean miles —millones— de jugadores. Pero permitidme decir que, como fan que estudia cada entrega con pasión y que desea que la saga avance, es lícito pedirle al equipo de Shigeru Ohmori y Junichi Masuda que no basta con recoger los frutos de la Generación VI, con sus gimnasios e inspiraciones europeas, sumado a algunas ideas objetivamente acertadas de la Generación VII, con las monturas y la eliminación de procesos que hacían de la jugabilidad algo más lento y arcaico.

No vale con eso. Porque solo hace falta ver la región de Galar para darse cuenta de que **el mapa es uno de los más ambiciosos hasta la fecha**. Si nos fijamos, habrá verticalidad, exploración y caminos entrecruzados (unos más altos producto de las ciudades fortificadas y otros más terrenales aprovechando vastos terrenos verdes y lagos azules). Eso no puede ser meramente para dar a *Espada* y *Escudo* un cariz más contemplativo. ¿En serio hemos esperado tres años para que el salto a Nintendo Switch se materialice «únicamente» en eso?

Sería precipitado llegar a una conclusión así a estas alturas cuando apenas hemos visto dos minutos de tráiler; cuando apenas sabemos cuáles serán las novedades jugables que se están planeando en las oficinas de Game Freak; cuando solo tenemos constancia de inspiraciones, tres criaturas y **una promesa: atrapar al jugador veterano**. Esa fue la palabra utilizada, veteranía, que vino seguida de la precocidad, porque *Espada* y *Escudo* quiere ser de nuevo ese título capaz de gustar a

todo el mundo por su profundidad y su facilidad para convencer a los menos experimentados.

El problema viene cuando la voluntad por tomar riesgos choca con el conservadurismo y se cometen los errores vistos en la Generación VI y VII, las dos últimas; aquellas que hicieron de la aventura en X e Y un cuento donde íbamos de la mano de nuestros amigos. Desaparecía el concepto del rival en el proceso y la dificultad era una anécdota. Se obligaba así a que fuésemos nosotros los que nos autoimpusiéramos hándicaps para que el recorrido por Kalos no fuese tan fácil. Algo parecido con Alola, en *Sol y Luna*, que a pesar de su construcción en forma de archipiélago erraba en fundamentar el recorrido en algo lineal, guiado y, si me lo permitís, en ocasiones superficial. **No pueden ser Kalos y Alola los referentes para Galar en estos aspectos**.

"No pueden ser Kalos y Alola los referentes para Galar."

Dando por hecho que *Espada y Escudo* van a ser **una vuelta a lo clásico y que las novedades se medirán al milímetro** —todos conocemos la forma de trabajar del equipo de Masuda, piano a piano—, es quizá mejor fijarse en cómo *Blanco y Negro* demostraron que sí se podía apostar por un argumento narrativamente sólido sin morir en el intento, que tratar temas más oscuros y contarlos de forma lenta no iba a desenganchar a nadie. Incluso Sinnoh, con *Perla y Diamante*, que cuenta con la aventura principal más larga de la saga y la región con más variedad de ecosistemas hasta la fecha, fue consciente de sus errores y nos brindó una recta final memorable con su Liga Pokémon.

Habrá quienes prefieran algo parecido a los estilos de la cuarta y de la quinta generación; otros creerán que en estos tiempos no queda otra que rendirse a lo que funciona con el riesgo de decepcionar a los que empezaron a jugar hace veinte años. Convendremos todos, no obstante, que **sí hay algo que debemos pedirle a Game Freak con *Espada y Escudo*, y es que sean los mejores videojuegos de *Pokémon* hechos hasta la fecha**.

Primero, porque el tiempo no pasa en balde. Hablamos de la octava generación, de una que saldrá después de tres años tras la inmediatamente anterior y que sabe a la perfección los errores cometidos, esos que no deben volver a suceder. Segundo, porque el *hardware* elimina de la ecuación las excusas del pasado: ahora sí se puede diseñar un mapa enorme, variado, con más exploración e interacción con el mundo que nos rodea. Nintendo Switch invalida que la potencia sea óbice para garantizar algo más que un bonito apartado artístico. No hace falta ser referentes en lo técnico, pero sí ofrecer un rendimiento acorde a las circunstancias.

Por último, porque viendo de lo que han sido capaces con entregas como *HeartGold* y *SoulSilver* y los elementos que funcionaron en *Let's Go*, hay quienes esperan que *Espada y Escudo* sean a Pokémon lo que *Breath of the Wild* lo fue en *Zelda*. No hace falta ser revolucionario como lo fue esa entrega, pero para que la equivalencia sea válida basta con hacer que lo que recibamos a finales de año sea mejor en todos sus apartados respecto a las siete generaciones anteriores. Algo definitivo, algo definitorio. **Porque a veces, la revolución se puede materializar en base a una excelente evolución.** El conformismo es peligroso, una situación donde ***Espada* y *Escudo* son un arma de doble filo**.

I HATE IT HERE

La serie de Netflix visibiliza una profesión estigmatizada

Russian Doll y el nuevo programador



JUAN C. SALOZ

Juan Carlos sale por la tele en nuestro programa del canal U-Beat y es uno de los periodistas con mayor proyección del sector.

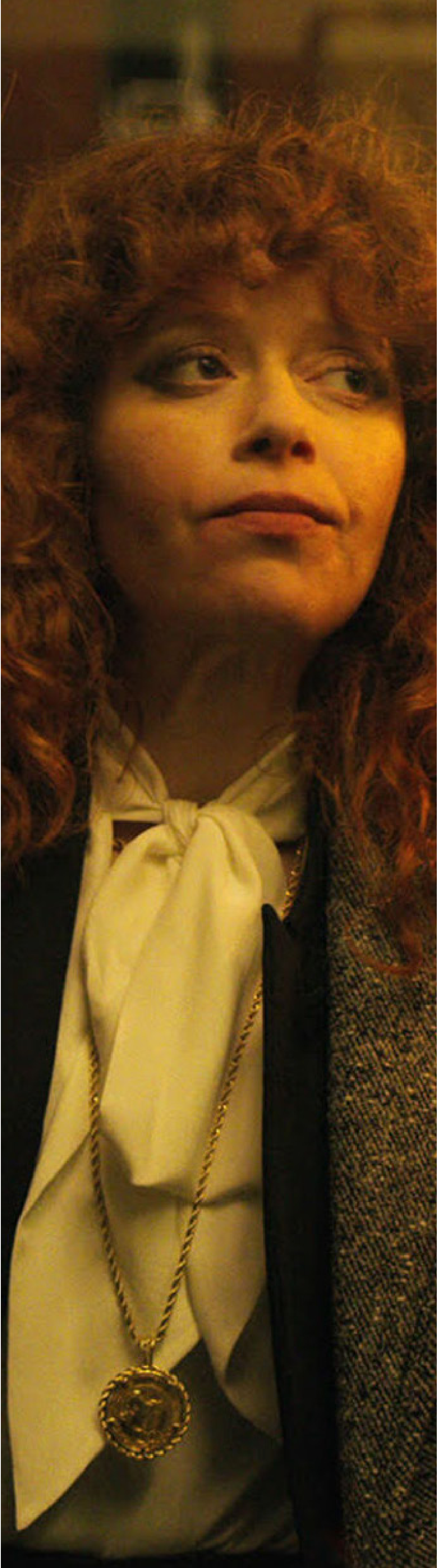
Uno de los vídeos más polémicos del *youtuber* DayoScript —acabo de fijarme en que has fruncido el ceño al leer este nombre, pero puedes relajarte— se titula «*Big Bang Theory es BASURA*». Así, sin vaselina y con la clara intención de generar controversia, José Altozano arremetía desde el título contra la *sitcom* más exitosa de los últimos años. Sus argumentos se extienden a lo largo de cuatro partes de casi veinte minutos cada una, con el único propósito de dejar clara su animadversión hacia una ficción que premia la estupidez del público. Todos sus razonamientos son rescatables para un debate, solo algunos dignos de mencionar, pero no hay duda de que tiene razón en uno de ellos: *Big Bang* **estigmatiza hasta el límite el mundo *geek***.

Una vez el público entiende que la serie no es más que un sinfín de exageraciones en torno a un cliché, algo que se detecta desde el primer capítulo, no hay mayor problema en que traten a sus personajes como **«raritos sin vida».** Todos sabemos que los científicos o informáticos de la vida real no son como en la serie, de forma que decidimos reírnos sin más de su propuesta. Pero, después de doce temporadas en antena, el cuento de los deshechos sociales disfrazados de *Star Wars* acaba cansando. La broma se ha extendido hasta sus márgenes, así que ha llegado el momento de que pasemos a la siguiente etapa.

Desde hace unos pocos años, la comedia está viendo una nueva evolución a través de series tan divertidas como las *sitcoms* tradicionales, pero con propuestas mucho más arriesgadas. *The Good Place*, estrenada por NBC en 2016, es el mejor ejemplo de esta novedosa etapa. Pero hay una serie reciente de Netflix ha llamado todavía más la atención por **retorcer al máximo su cinismo**: *Russian Doll* (o *Muñeca Rusa*).

En ocho capítulos, la ficción protagonizada por Natasha Lyonne toma unos riesgos impresionantes en su narrativa y descubre, una y otra y otra vez, a varios personajes dignos de hacer historia de la televisión. A su vez, sirve como **retrato de la Nueva York más hípster** y da una lección sobre cómo hacer reír —o como mínimo provocar histerismo— sin necesidad de centrarse en clichés.

Personas de toda raza, condición sexual y actitud pasan por el piso de Nadia. La serie llega a desestigmatizar las drogas, algo que le ha valido más de una polémica. Pero lo que muy pocos esperaban era que también acabara con **el mito del programador rarito**, una grata sorpresa para quienes estamos familiarizados con el sector.



Nadia Vulvokov, la protagonista de la serie, es una soltera pelirroja, con un descaro impresionante y una peligrosa afición por las drogas exóticas. Pero también **es programadora de videojuegos**, algo que muy pocos se ven venir.

En lugar de adjudicarle un trabajo precario o una brabuconada hípster, los creadores de la serie tuvieron a bien presentarla como una solitaria programadora de videojuegos que trabaja desde casa para una compañía externa. Incluso, **se llega a apreciar uno de los videojuegos que ha creado**, una especie de plataformas en dos dimensiones con una enorme dificultad.

La voluntad de la serie por relacionar a la protagonista con los videojuegos resulta evidente. Básicamente, *Russian Doll* es un Día de la marmota contínuo. La protagonista muere una y otra vez para despertar en el mismo lugar de la primera vez, como si de una nueva oportunidad para hacer las cosas correctamente se tratase.

"Cada vez se demoniza menos a los videojuegos"

Esto nace directamente del **concepto de los videojuegos de vida y muerte**. Cuando morimos, renacemos en el último punto de guardado —que para ella resulta ser su fiesta de cumpleaños— y probamos de nuevo para salir airosos de la muerte. Es un paralelismo nada original, pues ya se ha explorado en películas como la maravillosa *Al filo del mañana*.

No obstante, el videojuego pinta poco más en este caso. Es una metáfora de lo que vive la protagonista, sí, pero no tiene mayor relevancia. Muy de vez en cuando aparece programando y tan solo una vez visita su oficina, en la que varios hombres con corbata se sorprenden ante su actitud. O sea, **como si fuera una oficina de cualquier otra industria**. Para *Russian Doll*, los videojuegos son un sector como otro cualquiera. Un trabajo tan válido como lampista o secretaria, sin ningún rasgo realmente especial.

Aunque debería ser lo habitual, esto es una gran noticia para el sector. Hasta hace muy poco —y en *The Big Bang Theory* sigue igual—, un vendedor de cómics era un pederasta en potencia y un informático que hace videojuegos un vago sin futuro alguno.

Ahora, sin embargo, gracias a las nuevas propuestas que están llegando a plataformas como Netflix, la tendencia está cambiando. **Ser friki está bien**, es solo una característica más de una personalidad compleja. Además, no todo el mundo que se dedica a los videojuegos tiene por qué serlo. Puedes ser, como Nadia, una mujer adulta carismática y con una vida caótica que simplemente ha hecho de la programación su trabajo.

Al paso adelante de *Russian Doll* también se suman las últimas apuestas de *Black Mirror*, sobre todo *Bandersnatch*. En la antología digital de Netflix, los programadores que aparecen no suelen ser los inquietantes especímenes que nos encontramos en *The IT Crowd*. Son **personas cualesquiera con trabajos cualesquiera**, algunas más reservadas y otras más carismáticas. Cierto es que algunas se centran tanto en su obra que terminan consumidos, pero poco les diferencia de un escritor frustrado con su magnánima novela.

Gracias a la **Edad de oro de la ficción televisiva**, los estigmas cada vez son menos válidos. Las risas que nos echábamos con *La que se avecina* se han caducado y han dado paso a un nuevo tipo de ficción en la que el humor no suele nacer del estereotipo.

Gracias a ello, tanto los programadores como el mundo *geek* en general están comenzando a ser considerados desde otra perspectiva. **Cada vez se entiende más quién hay detrás de un videojuego**, y por ello cada vez se demoniza menos. Todavía queda un largo camino por recorrer para quitarnos de encima el sambenito de frikis sin vida, pero al menos estamos avanzando hacia la luz al final del túnel. ■

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Borja es redactor jefe de Games Tribune, filósofo y pensador.

The New York Times, un ejemplo a seguir

El periodismo se paga

The New York Times ha demostrado que el buen periodismo se paga. **4,3 millones de lectores respaldan al periódico** con su suscripción, tal y como reflejan sus resultados financieros correspondientes al cuarto trimestre de 2018. En sus 167 años de historia, nunca antes había tenido tantos lectores de pago. Mientras que 3.360.000 clientes son suscriptores digitales, casi un millón de lectores todavía adquiere la versión en papel.

Los ingresos por publicidad, en cambio, fueron de 558,2 millones de dólares, una cifra significativa porque es prácticamente idéntica a la registrada en 2017. La tendencia apunta a un cambio de modelo radical, ya que la mayor parte de los ingresos procede de los propios usuarios. **Que sean los lectores los que financien el periodismo implica mayor libertad** a la hora de ejercer la profesión, pero existen otros desafíos como, por ejemplo, que los grupos de comunicación formen grandes conglomerados con intereses económicos que nada tienen que ver con las funciones que el periodismo debe realizar en una sociedad democrática. Con todo, el éxito de *El Diario.es* abre otra puerta hacia la esperanza, y lo hace en España, un país del que se dice que está instalado en la fórmula del todo gratis. Lo cierto es que el modelo de suscripción se encuentra poco instaurado, tanto en grandes como en pequeñas cabeceras, pero creo que es cuestión de tiempo que la crisis nos mueva a buscar soluciones en esa dirección. Si queremos periodismo de calidad es imprescindible disponer de fuentes de financiación que permitan contratar a personal que se dedique a publicar buenas historias.

No debemos vivir acomplejados ni creernos menos que nadie. Después de todo, *Kotaku*, *GameSpot*, *Polygon* o *Eurogamer* mantienen estructuras sólidas porque su audiencia es enorme, lo que les da la posibilidad de dedicar más tiempo y recursos a sus distintos proyectos periodísticos. Sin embargo, el modelo de publicidad y de visitas se deteriora. *IGN España*, que publica Webedia, ha sufrido una situación de recortes que se ha traducido en el despido de personal. No es la excepción.

El sistema es incapaz de sostener la presencia de tantos productos similares en el mercado. Ante ese reto, ya sea en papel o en digital, **el futuro lo marcarán los lectores**. Lectores que invertirán en periodismo. Pero los medios tienen que ser conscientes de que la competencia nos obliga a ser creativos y a ofrecer enfoques diferentes, no solo en el tratamiento del contenido, sino también en la variedad de formatos. Aún podemos revertir la situación. ■



EPISODE ARDYN

POR: **MARTA** GARCÍA VILLAR

En otoño del pasado año 2018 se anunció la cancelación de tres de los cuatro DLCs que conformaban «The Dawn of Future», el *pack* con el que Square Enix pretendía ofrecer una mayor profundización en el universo de *Final Fantasy XV.* De repente, un jarro de agua fría caía sobre los seguidores de esta fantasía: sobre el escenario se presentaba la cruda realidad de **una ficción sesgada** que no llegaría a ver el prometido amanecer. El único superviviente en pie tras aquel giro de los acontecimientos no sería otro que el *Episode Ardyn*, el episodio que simbólicamente cerraría el juego y con el que se llegarían a conocer mejor los sentimientos que reavivaban rescoldos e inflamaban las motivaciones del villano.

Dicen que **los villanos quizá una vez fueron héroes**... o que los héroes pueden ser villanos en potencia. En el DLC vemos y vivimos un pasado que *Final Fantasy XV* nos señalaba en un discurso indirecto... y ahí reside su fortaleza. Existe una gran diferencia entre conocer las intenciones de otro por sus palabras y verlas en sus hechos y sus gestos. Ardyn antes desafiaba a Noctis y hablaba de un rencor macerado en siglos, pero ahora **le vemos amar y perder, buscar y desesperar...** Ardyn era un hombre santo y piadoso henchido de sueños y altruismo, pero en el tablero de los dioses todos somos peones que siguen un camino... y un hombre santo puede acabar decidiendo asfaltar el suyo con oscuridad y sangre.

Reconozco que cuando jugué por primera vez a *Final Fantasy XV* el mismo mes de su lanzamiento en 2016 siempre había sentido que necesitaba comprender los motivos de un personaje al que, por aquel entonces (y que el Ardyn actual me perdone) consideraba un intento descafeinado de emular a Kefka, de *Final Fantasy VI*. Nada me agrada más que **tragarme mis propias palabras** para saber reconocer un gran personaje al que necesitaba ver en profundidad. Quizá, junto con *Episode Ignis,* me encuentre ante **uno de los DLCs que considero más necesarios** para el conjunto del título... simplemente por admirar la psique del villano que una vez fue un santo.

Sin embargo, no acabo de sonreír ante el cierre de *Final Fantasy XV* como videojuego. **Sigo echando de menos ese amanecer perdido** y sigo necesitando verme en la piel de otro personaje que siempre consideré de vital importancia para el título. Ha sido enriquecedor poder extender el mal de los cadentes y controlar la furia del fuego en los ojos de Ardyn, pero siempre anhelaré la espiritualidad latente en Lunafreya Nox Fleuret, un heraldo al que querría haber visto convertido en heroína, con quien querría haber luchado. *Episode Ardyn* aporta la otra cara de un espejo y lo tiñe de rojo... y me hace dar un paso atrás para rectificar y admirar al personaje. ¿Me habría sentido igual con el oráculo, con la flor de Tenebrae? Ahora, más que nunca, lamento pensar que siempre me lo preguntaré. ■

Desarrolla: Square-Enix · **Consola**: PlayStation 4, Xbox One, PC · **Lanzamiento**: 26 de marzo


TRAS UNA TERRORÍFICA PERSECUCIÓN QUE NO SE HA VISTO POR FALTA DE PÁGINAS...
¡CREO QUE LES HEMOS DESPISTADO!
¿ES CIERTO QUE TE VAS?
¡COÑE SAVIA, QUÉ SUSTO!
THE LEGEND OF PEPA
by Jaume Font
GRRR... SE REFERÍA A LA OCARINA...
BOSQUE KOKORI (CUIDADO CON LOS NIÑOS HADA SALVAJES).
SALUDOS, FEO KOKORI Y CAMPANILLA, MI NOMBRE ES KAPOREA
SERÉ VUESTRO GUÍA EN CASO DE QUE OS PERDÁIS EN ESTE JUEG... DIGOO CÓMIC
¿QUÉ ES UN CÓMIC?
HUM... EL MÁS FEO Y TAMBIÉN EL MÁS LERDO POR LO QUE VEO...


SÉ QUE ERES INOCENTE DE LO DEL ÁRBOL MEKU ASÍ QUE QUIERO REGALARTE ALGO ÍNTIMO PARA QUE ME RECUERDES...
EMM, NO, NO, NO HACE FALTA...
+18
www.pegi.info


RANCHO LONG-LONG
LECHE ITALIANA DE CALIDAD


¡EH, SIN INSULTAR NOCTOWL!
ENGA, DINOS DONDE DEBEMOS IR AHORA


TENDRÉIS QUE IR AL CASTILLO DE PYRULE E INFILTRAROS PARA ENCONTRAR A...
PEPA
¡UOOH!
COÑAMI
CONTINUARÁ...

EL SOCIO OPINA

¿Está desapareciendo el E3 **tal y como lo conocemos**?

Para el nuevo número de la revista queremos saber qué pensáis sobre los **cambios y ausencias** que se están produciendo en el E3 para este año. Y si van a terminar transformando en el futuro la manera en la que las compañías van a anunciar sus siguientes lanzamientos. **Sony no acudirá a la cita este año, Electronic Arts no tendrá una conferencia como tal.** Hay otros que sí han confirmado que estarán, pero ¿se están moviendo los cimientos de la feria del videojuego más grande de Occidente?

«El E3 tal y como lo conocíamos está muerto».

***—María V. Gil** | Socia Black #61*

El E3, tal y como lo conocíamos hace años, está muerto. De unos años a esta parte, la feria ha perdido **la magia** que la caracterizaba; esos nervios que había antes de que empezase ya no existen. Ahora las semanas anteriores al comienzo del E3 se puede saber la gran mayoria de cosas (malditas filtraciones, las «odio») que van a ser anunciadas, muy poco o nada queda para sorprender al espectador.

Sinceramente, **no creo que el E3 vuelva a ser el de antes**... cosa que me apena bastante, ya que mi sueño era ir algún año.

«La situación actual está cambiando mucho».

***—Daniel Garrido** | Socio Black #69*

El E3 como lo conocemos a día de hoy está cambiando. Hace años, Nintendo dejó de acudir a la cita de forma presencial para volcarse en sus directos. Todos nos llevamos las manos a la cabeza y, para nuestra sorpresa, **les funcionó realmente bien**. Ahora Sony no acudirá y, posiblemente, hará algo parecido a lo que ha anunciado hace poco Electronic Arts.

En resumen, creo que poco a poco el E3 será una feria en la que presentarán novedades en forma de directos y así de esta manera las marcas **se ahorrarán mucho dinero**.



«Está agonizando».

—Jordi Escobar

Socio Gold #242

No solo está desapareciendo, sino que está agonizando. Y es que cada mes tenemos alguna feria importante donde se exhiben novedades (muchas grandes ciudades ya tienen su *week* fija en el calendario). Además, las semanas previas al E3 se llenan de *spoilers* que se confirmarán sin asombro durante la feria. Diarios de desarrollo por doquier que te mantienen día a día informado del avance del juego; *previews* de *youtubers* con partes ya jugables, etc.

El E3 ha perdido su «punch» y **ya no tiene ese factor sorpresa** de antaño (quien no recuerda a Miyamoto blandiendo la espada de Link, o la presentación más corta de Sony dando sólo el precio de su nueva consola). Además, cada vez hay ausencias más grandes. Nintendo hace tiempo que se subió al carro de la **difusión digital con los *Direct***; y este año Sony tampoco acudirá. Esta feria ha dejado de ser, desde hace tiempo, una cita ineludible. Por otros canales anda el juego.

«Hablamos de un modelo de presentación obsoleto».

—Yoshua García
Socio Platinum #104

Las ferias son un formato obsoleto. Nintendo lo entendió la primera hace bastante con sus *Direct*, que han adoptado otras empresas como Microsoft con sus *Inside*, donde enseñan las cosas **cuando y como les conviene**. EA ya acudía a la cita de manera externa, no necesita estar en la exposición *in situ* para tener repercusión. Sony no ha tardado en ver que la feria angelina **era más un problema que una solución**, y anticipó sus cartas con la reiteración en los juegos mostrados, por ello ha cancelado su evento propio y tampoco va al E3, ya que hasta PS5 **está todo el pescado vendido**.

En la era de la **comunicación global inmediata** ya no tiene sentido concentrar los bombazos en una sola época del año, competir contra todos y exponerse a las constantes filtraciones. El éxito inmediato de *Apex*, presentado de un día para otro, demuestra el camino a seguir. **Internet es el mejor escaparate**.

El principio del fin, a mi parecer, lo marcó Nintendo con sus directos. La fórmula es *cuasi* perfecta. Me ahorro dinero montando el tinglado de las ferias y **me dirijo de forma más personal a mi público** (a todos nos gustaba cuando parecía que Iwata o Reggie se estaban dirigiendo directamente a nosotros).

Sin contar que todos esperábamos el E3 como si fuera **el Oráculo** para que nos revelase lo que estaba por llegar y ahora tienes **filtraciones** de todos los proyectos casi desde el minuto uno.

Y eso si dejamos aparte **los anuncios vende-humo** como ese de un gran número 4 (*Metroid*) o los estudios que muestran un tráiler ocho años antes de que salga a la venta el videojuego en cuestión (a lo mejor mi hijo llega a jugar al *remake* de *Final Fantasy VII*).

«Un rotundo sí».

—Fernando Sánchez
Socio Gold #164

«El concepto que manejamos lleva años fuera de contexto».

—Sergio Franco | *Socio Gold #1013*

El concepto de E3 que conocíamos todos ya lleva unos años fuera de todo contexto. Han querido ser una feria para todo el público y **las grandes compañías saben qué tipo de feria les interesa**. Sony dio el primer paso, EA la siguiente... y con el resto pasará lo mismo. Y lo más ridículo de esta feria es que ya sabemos casi por completo el catálogo de juegos que saldrá para cada consola.

No hay sorpresa. No hay emoción. Esta feria no será la que fue en su tiempo.

Personalmente, las ansias por querer jugar a un juego se multiplican cuando de repente **lo lanzan sin previo aviso**. Este será el futuro para el anuncio de un videojuego y no hay espacio para ello en el actual E3.

«Es una muestra más de cómo ha evolucionado la industria».

—Samuel García | *Socio Gold #629*

Sin lugar a dudas. Pero no hay que preocuparse, ya que esto es sencillamente una muestra más de cómo **ha evolucionado** no sólo la industria del videojuego, sino también la prensa y el *marketing*. Pocos de nosotros seríamos capaces de esperar año tras año para obtener todas las novedades de sopetón y pocas empresas se arriesgan a jugarlo **todo a una sola carta** en un solo escaparate. El mundo funciona de forma diferente y todos estamos sometidos a **constantes bombardeos de información** diaria. Ya lo dijo Homer Simpson «El problema de la comunicación es que hay DEMASIADA comunicación».

GRACIAS POR TANTO



Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco Jesús Gil Macho
Félix Barrachina
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco Antonio Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny John Diaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Jorge Sanchez Hernandez
Jose Angel Gonzalez Molina
Adrián González Morejón de Girón
Alberto García Domínguez
Adrian Torres Fernandez
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramón José Rodríguez Heredia
Ramiro Díez Villamuera
Ricardo Fernández Andrés
KLUPPY Learn by Playing (Iñaki Unanue)
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillon Fernández
Mario García Soto
Sergio de la Cruz
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Arán
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Jose Francisco Aranda Llorens
Juan Polo Luque
Diego Giménez Romanillos
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos Navas
Daniel Simo Soriano
Joaquim Griñó
Alex Roncal
Santiago Yusta García
Judit Lopez Balague
David Rubio Galán
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Christian Henares
Rubén Bellerín Banderas
Santiago García Gómez
Cristina Méndez González
Daniel Garrido Marcos
Sandro Brant Alonso
Carlos José Vinuesa Álvarez
Felix Diez Cerdá
Carlos Peinado
Juan Andrés Hurtado de Mendoza López
Lorenzo Bravo Perez
Jose Juan Cañete Gonzalez
Sergio Martínez Méndez
Jaime Revello Álvarez
Adrián Granados Moreno

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sanchez Martinez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damia olle i bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Ivan Marqués Marqués
Maria del Carmen Bellido Velázquez
Luis Jiménez Restrepo
Virginia Martínez Moya
Juan Vicente Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Perez
Francisco Javier Garcia Utrera
Francisco Garcia Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Angel Monllor Pina
Alonso Pérez
David Abelairas Lemos
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Albert Coch Merayo
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge Simon
Sergio Serrano Pérez
Eugenio Miralles Samaniego
Adolfo Fernandez Lopez
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Desiree Calle Valencia
David Villegas Silva
Anna - Victòria Teixidó Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Lluis Saguer Díaz
Jorge Peinado
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Pablo Fornali Manzanas
José Pascual Ucero
David Canela Lagunas
Antonio Asorey García
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
David Vicente Pradillo Guerrero
Eric Benedí González
Ricardo Vacas Romera
Pablo Corrales Sánchez
Adrian Montalban Felipe
Alejandro Ruvalcaba
Alba Esteban Sánchez
César García Pérez
David Almodóvar Mateos
Sergio Moreno González
Daniel Manuel Díaz Barrera
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Marc Ferré Monné
Alberto Carrillo Pozo
Abel Algaba San Martin
Alex Jiménez
Alejandro Martínez Lerones
José Antonio Álamo Martín
Joshua Ricardo Perez Berrios
Eva Varela Miranda
Ernesto Miguel Zamora
Miguel Ángel Ambrosio Sequera
Jugatxi Apodaca Martínez
Juan Felipe Molina Benito
Antonio Huet Moyano
Eric Dote Sillero
José Manuel Díaz Rubio
Borja Ibrahim Rodríguez Sánchez
David Yáñez Busto
Pablo Daniel del Socorro Plaza
Lucas Silla
Héctor Cibanal Sánchez
Jacobo de la Torre Fernandez
Santiago Martinis
Adrian Varlcarcel Velazquez
Yoshua Garcia Mogensen
Sergio De La Lama Álvarez

Socios Gold

Luis Sevilla
Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Adrián Hernández
Rafael Quintana
David Martínez
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
Aranzazu Mateo
María Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Elba Vargas
Jonatan López
Eduardo Mendoza
Borja Rodriguez
Rafael Valencia
Sergi Parera
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andres Pitarch
Roque M. Guillén
Luis M. Sánchez
Alejandro Cebrián
Adrián Cermeño
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
Óscar Bustos
Raúl Criado
Jordi Beltran
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Perez
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena
Kilian Navarro
Adrián Arribas
Ismael Abad
Ismael Gutiérrez
Ramon Belmonte
Cristian Cabrera
Francisco Atienza
Jordi Llop
Francisco Florez
Valentin Rodal
Eli López
Fanny Díez
Victor Flores
Miguel Contreras
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Adrián Jiménez

Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodriguez
José A. Sanchez
José F. Alonso
Javier Monfort
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Angel Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
Felipe Rodríguez
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Jaime Revello
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José M. Villalobos
Oriol Pardo
Jonatan Piqueras
Adrián López
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Olga Bas
Cristian Pregal
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Daniel Mangas
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Ignacio J. Collado
Sergio Rincón
Ruben Diaz
Francho Calahorra
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía Soledad
Víctor Conesa
Mauro Rodríguez
José García
Carlos Letran
Felipe Lemus
Samuel Miravet
Patricio Svensson
Pilar Carrasco

Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Ignacio Lanza
Roque Lara
Luis J. Moreno
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Rubén Castro
Francisco M. Galindo
Asier Fernandez
Rubén Pérez
Sergio Casado
Daniel Ramos
Alba Paz Piñeiro
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Ramón Fontecha
Sara Costa
Daniel Retamero
Fernando Sánchez
Juan Antonio Blaya
Enrique Evangelista
Javier Mínguez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez de
Parga
Mikel Carpio
Ana De La Calle
Alfonso Garcia
Daniel Barriuso
Daniel Galvez
Iván Gámez
Carlos Morales
Jose D. De la Rosa
Alejandro Suarez
Jota Delgado
Juan Ibañez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
José M. López
Antonio Crespo
Juan M. Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel Ángel Ro-
dríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Santiago García
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruíz
Pablo Ramos del Busto
David Arratia
Francisco Delmiro

Sergio Pera
Rafael Martin
Alejandro Rodriguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual i Riera
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua
Alberto Cuerva
Adrián Granados
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra de Diego
Gabriel Piedra
José Antonio Manrique
Jorge Almenta
David Armijo
Víctor Gómez
Jose Luis Acosta
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Daniel J. Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Jordi Escobar
Felipe Ubierna
David Cervera
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro A. Guasp
Arístides Malcolm
Denny Soto
Alex Moya
Jeronimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias
Vicenç Sanz
Francisco Gónzalez
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julian Blanco
Jose P. Micol
Carlos García
Daniel García del
Blanco
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Mª Cristina Álvarez
Xavier Bacardi
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo J. Fernández
Belén Muñoz
Alejandro de la Fuente
Jordi Carres
Salvador Fernández
Ros

Adán Valles
Nuria Taboas
Jose Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Ana Martínez
Pablo Seara
Albert Gallego
Iñigo D. Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
Ruben Escura
Moises Sanchez
Aran Castellà
José C. García
Adrián Buján
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martin
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Damaris Herrera
Miguel Churruca
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sanchez
Jesus Hormigo
David Luque
Mario Arroyo
Virginia Gutiérrez
Carlos Castillo
Albert Pero Illa
Antonio Limón
Zuhaitz Uli
Diego Oubiña
Jorge Bermúdez
Oscar Mataix
Juan C. Sánchez
Antonio Florentino
Carlos A. Rosendo
Óscar Calafate
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Import-Dir, S.A.
Lidia Esther Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Alvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Juan R. Martinez
Ricardo Arias
Angel Colom
Diego Pérez
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Laura Judith Gomez
Álvaro M. Guiñón
Jesus Armario
Marcos Fernandez

Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Teravan
Alvaro Moral
Salvador Beato
Juan M. Luengo
Alejandro López
Alberto Antonio
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Sergio Amieva
Ismael Lopez
Álvaro Ventura
Juan Carlos Girón
Sergio Fernández
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Javier Soler
María Calvo
José M. Bastida
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galan
Alejandro Roces
Raúl Naharro
Luis Alfaro Galindo
Jesús Cabanilles
Manuel Peña
Elena Guzmán
Jonathan Castillo
Alexandre Luis
Jose Antonio Ramos
Kantar Media)
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badia
Joshua Rebollo
Miguel Ángel Ro-
dríguez
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects S.L.
Jaime Lamas
Joshua Gasch
José Luis Martínez
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate Sierra
Pedro Jose Bernal
Andrés Chacón
Clara Elena Castaño
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan Alberto Linares
Gabriel Ferreiro
Roberto Gualda
Albert Manjon
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández

Martín Carrera
Joaquín Nieto
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Mario Gómez
Juan Carlos Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio Francisco
Hodas
Daniel Moreno
David Carballo
Antoni Mesquida
Iñigo Iturralde
Federico Alarcón
Santi Rodriguez
Sergio Martinez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Razvan Arato
Pablo Vazquez
Ivan Torres
Víctor Miguel
Fernández
Oscar Gonzalez
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artiles
Jesus Chaparro
Juan Fco Melgar
Javier Ruíz Castaño
Mario Urdiales Toledo
Ros Maria Benito
Víctor Ramos
Fernando Gómez
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio Garcia
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anais Galván
Carlos Pereiro
Jordi Pozón
Roberto Fernández
Cirstina Almansa
José Joaquín Gallego
Ivan Cordoba
Gema Amaya
Ramón Fernandez
Hector Garcia
Guillermo Souto de
Celis
Carlos Aramendía
Mario Pinto
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan Carlos García
Iván Lopez
Juan Marcos

Pablo Prieto
Gabriel Cruz
Mario Diaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Antonio Guerrero
Juan Manuel Alguacil
Aitana Rama
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García
Sergi Busquets
Luis Rodríguez
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Montserrat Rafael
Biblioteca Universitaria
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós David Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Álvaro Casanova
Alejandro Outeiriño
Marc Vilajosana
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martin
José Luis Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Paz
Edgar Garcia
Xabier Linazasoro
Miguel Ortega
Francisco J. Fernández
Diego Mellado
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
Raúl Zori
Rubén Naya
Nicolás Jiménez
Antonio Gila
The Game Kitchen, S.L.
Fernando José Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández
Plácido Torres
Pablo Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruiz
Rubén García
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Daniel Jesús Pérez
Ruben Sarmiento
José Manuel Vilchez
David Collado
David Turo
Alberto Cano
Miguel Cuenca
Gonzalo Mendoza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
Maria Molinos
Adrian Garcia
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo

Alberto Bodero
Sonia Ruiz
Mariano Altable
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sara Carballo
Adrian Del Pino
Sergio Carlos González
Ángel Griñán
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Ramses Brumos de Borda
Arnau Molera
Marcos Martín
Rubén Pico Ruiz
Carmen Brasa
Javier Del Oso
Jesús García
Ángel Miguel Montero
Omar Amador
Andrea Asensio
Manuel Romero
Marcelo Esteves
Isaac Diaz
Daniel Sellers
Vicent Pardo
Ibán Redondo
José Miguel Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián Jorge Rodríguez
Noemí Martín
Juan Blanco
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Sandalio J. González
Aitor coves martinez
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Jose Rodriguez
Javier Moreno
Alejandro Olmedo
Antonio Guillermo
Diego García
Unai Beitia
Álvaro Martínez
Daniel Ortega
Ignacio Clemente
Roberto Arturo Cabrera
Luis Albarrán
Antonio Cuevas
Javier Untoria
Miguel Angel Alfaro
Daniel Jimenez
Pablo Sebastian Giorgi
Iván Lobato
Jose Miguel Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lazaro
Julio Alberto Polanco
Luis Hervas
Daniel Rosell
Olaf Meneses
Samuel García
Juan Carlos Campaña
Hugo Fons
Alejandro López
Daniel Pineda
Jesús López

Samuel Álvarez
Antonio Baeza
Hugo Albes
Jose Rodriguez
Iván Román
Francisco Luis Gutierrez
Cristina Ferragut
Antonio Aleña
Xende Rodríguez
Mikel Gonzalez
Juan Carlos Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
David Melero
JanduSoft S.L.
Antonio Miguel Alarcón
Felipe Rojo
Oscar Conde Amor
Mireia Rojas Garos
Sergio de la Calle
Rubén Simó Ortega
Juan Francisco Vicaria
David Modesto Galende
Manuel Diaz Gil
Diego Carceller
Iyari David García
Germán Torres
Lucas Jiménez
Jose Francisco Orellana
Juan Gervasio Rebolo
Alberto Bueno
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Gonzalo Sanchez
Sergio Salmerón
Enric Segalà
Adrián Porcel
Yolanda López
Manuel Girela
Ana Isabel Sánchez
David Gómez
Daniel Ramirez
Adrián Rangel
Lázaro Antonio Día
Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
David Sánchez-Migallón
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan Antonio Lorente
Juan Manuel Espárrago
Maimax
Eduardo J. Garcia
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Alejandro Navarro
Juan Montes
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz

Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
José Rivero
Joaquín Serrano
Javier López Villar
Carlos García de Sosa
Alberto Martínez
Gorka Herrero Alonso
Francisco Javier Romero
Albert Andreu Victoria
Diego Riesgo Álvarez
Álvaro Ugarte Gutiérrez
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán Bonete
Alberto Carrion Ramos
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte Bermejo
Sonia Gómez
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alberto Hernanz
Alejandro Balbuena
Manuel F. Quesada de la Cámara
Gonzalo Fuente
Miguel Ángel Escudero
Francisco Valverde
Víctor Martínez
Mariano Fernández
Sergio Rodríguez
Víctor Manuel Zurro
Raul Rubio-Munarriz
María Jesús Sagra
Juan Antonio Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
José Domingo
Miguel Cogolludo
Cristina Verano
Rado Svicin
Óscar López
Albert Rodríguez
Pablo Ariza
César Murillo
Joel Casado Fernández
Francisco Jose Iglesias
Silvia Cristina Díaz
Santiago Morales
Noelia Hidalgo López
Sofía González Rodríguez
Julio Carmona González
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez Ortega
Alberto Burgos
Tony Rosón Campanario
Alberto Fuentes Colomer
Javier Marín Cobos
Pablo González Taboada
Angel Armenta Martinez
Francisco Javier Moreno
Gonzalo Bielsa Sánchez
Carles Llusa Batllorí
Carlos Jordan Campos
Javier Gavilan Sanchis

José Carlos Entrena
Antonio Jesús Fernández
Juan David Ramírez
Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez-Seco
Gerard Martí
Francisco Javier Sánchez
David Abelairas
Pedro Jose Atenza
Raúl García Bravo
Jesús David Brigido
Raúl Ugarte Lodeiro
Antonio Cano Canovas
Víctor Castilla Alba
Diego Bonilla Barrio
Carlos Ángel Aparicio
Josu Puente
Iván Masedo
Héctor Hierro
Jonatán Huertas
Manuel Reyes Llorente
Francisco J. Sosa
Luis Miguel García
Andrés del Barrio
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Adrián Castillo
Daniel Serrano
Jose David Cañada
Daniel Sanchez
Adrián Gómez del Pozo
Jorge Antonio
Ancor Ramos
Jordi Cebrián
Cristian Gómez
Aitor Pastor
Alba Esteban
Óscar Aparicio
David Paz Brea
Juan Carmelo Castro
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Ruben Acebal
Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Eduardo Robles
Gaizka Mata Vila
Oriol Jiménez
Carlos Ramírez
Eva Farto
Marcos Sevillano
David Morales
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Manuel Cruz
Álvaro Martínez
Óscar Costa
Alejandro Alcolea
José Manuel Toledo
María Noelia Santiago
Ángel Villanueva
Hernan Carlon
Kevin Rovira
Adrián Hernán de Sales

Juan Antonio López
Iker Nasarre
Francisco Salas
Adrián Fabregat
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
José Breso
Juan Vicente Carrio
Jacobo Martín
Eugenio Estrada
Diego Ferreiro
Sheila Mellado
Nicolás Babot
Sergio García
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Víctor Manuel Fernández
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Carlos Segura
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Jon Viar
Ignacio del Corral
Miguel Castro Sola
Jose Alberto Martín
Oscar Hernandez
Judit Jiménez
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Marcos Casal
Santiago Garcia
Sergio Martín
Sergio Fernández
Víctor Sánchez
Juan Palacios
Raúl de la Villa
Gonzalo Hernández
Wilfredo Bañares
Unai Etxeberria
Carlos Javier Hernández
Manuel Gil
Ricardo Núñez
Jose Martínez
Sergio Franco
Omar Herrera
Javier A. Burillo
Darío Muñoz
Darío Villena
David Garcia-Arroyo
Albert Mercade
Francisco Javier
Isaac Álvarez
Marc Fernández
Álvaro Estévez
Iván Alcazo
Jesús Enrique Coloma
Antonio Rivas
Alfonso Ruíz ■




GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
9 788494 974168